Deathwatch

Final Sanction

Введение в Deathwatch

WARHAMMER 40,000 ROLEPLAY

CREDITS

Lead Developer
Ross Watson

Written by
Owen Barnes

Editing
Ben Lurie

Graphic Design
Kevin Childress

Additional Graphic Design
Mark Raynor

Cover Art
Matt Bradbury

Interior Art
Matt Bradbury, Igor Kieryluk, Karl Kopinski, Jorge Maese, Hector Ortíz, Michael Phillippi, Karl Richardson, Oliver Specht, and Adrian Smith

Art Direction
Zoë Robinson

Production Manager
Gabe Laulunen

FFG Lead Game Designer
Corey Konieczka

FFG Lead Game Producer
Michael Hurley

Publisher
Christian T. Petersen

Games Workshop

Licensing Manager
Owen Rees

Head of Licensing
Paul Lyons

Head of Intellectual Property
Alan Merrett

Special Thanks to the Playtesters
"No Guts, No Glory" Sean Connor with Mathieu Booth, Nick Hodge, Stephen Pitson, and Michael Thompson, "You Bid Babies?!" Jordan Millward with Keri Harthoorn, Kyle Harthoorn, Kieren Smith and Julia Smith

Перевод, оформление: ГМД
Спасибо: Slaanbull
Благодарности и проклятья сюда -http://forums.warforge.ru/index.php?showtopic=203849

Feci quod potui faciant meliora potentes

FANTASY FLIGHT GAMES

Fantasy Flight Games
1975 West County Road B2
Roseville, MN 55113
USA

Copyright © Game Workshop Limited 2010. Games Workshop, Warhammer 40,000, Warhammer 40,000 Role Play, Deathwatch, the foregoing marks' respective logos, Deathwatch, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the Warhammer 40,000 universe and the Deathwatch game setting are either ®, ™, and/or © Games Workshop Ltd 2000–2010, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. All rights reserved to their respective owners. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the publishers.

Product Code: DWP1 Print ID: 801APR10

Printed in the USA

For more information about the **Deathwatch** line, free downloads, answers to rule queries, or just to pass on greetings, visit us online at

www.FantasyFlightGames.com

41-ое тысячелетие

Более сотни веков Император неподвижен на Золотом Троне Земли. Он владыка человечества по воле богов и господин миллиона миров, покорённого его неисчислимыми армиями. Он гниющая туша, поддерживаемая мощью Тёмной Эры Технологий. Он Разлагающийся Владыка Империума, которому каждый день приносят в жертву тысячу душ, так что он возможно никогда по настоящему не умрёт.

Но в своём состоянии Император сохраняет вечную бдительность. Ведомые Астрономиконом, психическим проявлением его воли, могучие флоты пересекают единственный путь между отдалёнными звёздами, кишащий демонической заразой - варп. С именем Императора на устах громадные армии сражаются на бесчисленных мирах, но всего их героизма едва хватает на сдерживание вездесущих чужих, еретиков, мутантов и ещё более страшных угроз.

Быть в эти времена человеком значит быть одним среди бесчисленных миллиардов. Это значит жить при самом кровавом и жестоком режиме который только можно вообразить. Однако вы не просто человек — вы воин легендарных Адептус Астартес, солдат передовой линии никогда не кончающейся войны, войны Империума с мечтающими его сжечь. Вы один из Избранных Императора — воин рождённый ради сражения с величайшими врагами в час величайшей нужды.

Что такое Deathwatch?

Deathwatch, это ролевая игра, в которой вы выступаете в роли одного из Адептус Астартес— фанатичных, биомодифицированных супер солдат, известных как космодесантники. После многих лет образцовой службы в вашем родном ордене, вы были отделены от товарищей и избраны служить в одной из наиболее уникальных и специализированных групп космических десантников — Карауле Смерти.

Только лучших членов Адептус Астартес приглашают присоединиться к таинственному Караулу Смерти и дать новую клятву — защищать Империум от страшнейших угроз. Вы были призваны выслеживать и уничтожать враждебных ксеносов, искать и сокрушать корни ереси и мятежа, а также бороться против нечестивых демонов, жадно вырывающихся из Варпа. Вы сражаетесь на переднем крае войны за выживание Человечества в безгранично враждебной вселенной.

Вместе с другими игроками, вы формируете ликвидационную команду космических десантников Караула Смерти, но не все угрозы проходят извне. Поскольку ваши товарищи происходят из разных орденов космодесанта, их традиции, убеждения, опыт и характер могут кардинально отличаться от ваших. Вы должны научиться откладывать противоречия в сторону и работать с товарищами, которые могут быть для вас чуждыми и неприятными. Такова цена успеха в миссиях Караула Смерти, проходящими перед лицом полного уничтожения врагами человечества.

Заранее созданные персонажи

Нижеследующие персонажи были специально созданы для Последней Меры, рекламного приключения, начинающегося на 25 странице этого буклета. Хотя предлагается шесть различных персонажей, Последняя Мера может легко вместить более крупные группы игроков.

Имя персонажа: брат Элиас **Имя игрока:**_____

Орден: Тёмные Ангелы **Специальность**: Штурмовик Караула Смерти **Ранг:** 1

Биография: До поступления в Караул Смерти вы доказали беспрекословную верность своему ордену, вашей основной задачей была очистка сфабрикованных еретиками записей, распространявших гнусную ложь о Тёмных Ангелах. Суть же уничтоженных тайн осталась для вас загадкой.

В ликвидационной команде вы известны агрессивностью и упрямством, качества прекрасно подходящие штурмовому десантнику. Вы наслаждаетесь любой возможностью использовать свои навыки против врагов Императора.

Характер Ордена: Сын Льва **Личный Характер**: Импульсивный

Навык Рукопашной (НР)	Навык Стрельбы (НС)	Сила (Сил)	Выносливость (Вын)	Ловкость (Лов)	Интеллект (Инт)	Восприятие (Вос)	Сила Воли (СВ)	Общительность (Общ)
44	46	10 / 47	8 / 44	48	30	41	41	37

Стоическая Оборона

Тёмные Ангелы упорны в атаке и несокрушимы в обороне, способны удержать свои позиции под самой мощной атакой. Однажды за бой боевой брат из ордена Тёмных Ангелов может предпринять Стоической Оборону. Космодесантник получает 6 Временных Ран, а его максимальная Скорость Движения уменьшается до 1/2 его Бонуса Ловкости, округлённого вверх (большинство космодесантников с этой способностью удерживают свою позицию не наступая и не отступая!). Эти бонусные Раны, в отличие от обычных, удаляются от Урона любой успешной атаки и делают это до распределения Урона на обычные Раны боевого брата. Эти бонусные Раны также теряются если боевой брат, вольно или невольно, покинул свою позицию.

Умения

	Базовое	Изученное	+10%	+20%
Бдительность (Вос)	☒	☒	☐	☐
Общие Знания (Инт)† (Адептус Астартес, Империум, Война)	☒	☒	☐	☐
Уклонение (Лов)	☒	☒	☐	☐
Запугивание (Сил)	☒	☒	☐	☐
Учёные Знания (Инт)† (Кодекс Астартес)	☒	☒	☐	☐

Снаряжение

Силовая броня Марк VII, силовой кулак, прыжковый ранец, болт-пистолет, 3 фраг и 3 крак гранаты, боевой нож.

Таланты и специальные правила

Крылья Ангелов: При совершении Натиска с использованием прыжкового ранца Штурмовик увеличивает урон от любой рукопашной атаки на 1к5.

Тренировка Караула Смерти: Космодесантник автоматически подтверждает Праведную Ярость против чужих.

Броня

Силовая броня Марк VII

Очки Брони: 8

Раны

Всего: 21

Сейчас_____

Усталость_____

Движение

Полудействие: 5м (12м)

Полное действие: 10м (24м)

Натиск: 15м (36м) : 15м (36м)

Бег: 30м (72м)

Очки Судьбы

Всего: 3

Сейчас_____

Сын Льва

Хотя страшная правда известна только наиболее высокопоставленным членам ордена, многие Тёмные Ангелы, даже недавно набранные, обладают скрытным и замкнутым характером. Идея недоверия посторонним внедряется в рекрутов с самого начала обучения, до тех пор пока не станет их второй натуры. Брат, в способности которого хранить секреты ордена сомневаются не достигнет своего ранга.

Имя персонажа: брат Сеферан **Имя игрока**_____

Орден: Кровавые Ангелы **Специальность**: Опустошитель Караула Смерти **Ранг:** 1

Биография: До службы в Карауле Смерти вы были частью ударной группы Кровавый Ястреб, развёрнутой в восставшем мире Голгофа. Благодаря в том числе и вам бронированные колонны и Штормовые Вороны Кровавых Ангелов пробили внешние стены крепости и разгромили мятежников.

Вы тщательно продумываете свои действия и редко действуете не взвесив свои шансы. Такие склонности привели вас к роли Опустошителя Караула Смерти, расчётливость вашей натуры позволит обрушить шквальный огонь именно туда где он нужен.

Характер Ордена: Красная Жажда **Личный Характер**: Расчётливый

Навык Рукопашной (НР)	Навык Стрельбы (НС)	Сила (Сил)	Выносливость (Вын)	Ловкость (Лов)	Интеллект (Инт)	Восприятие (Вос)	Сила Воли (СВ)	Общительность (Общ)
47	48	10 4 1	8 4 3	4 2	5 0	4 3	4 8	3 8

Кровавая Ярость

В бою Кровавых Ангелов охватывает безумная ярость, корни которой таятся в истории Ордена. Эта черта может хорошо послужить в рукопашной, когда сила и скорость жизненно важны. Однажды за бой боевой брат из ордена Кровавых Ангелов может призвать Кровавую Ярость. Под воздействием этой способности боевой брат может перебросить кубики Урона рукопашного оружия. Если оружие имеет несколько кубиков Урона, могут быть переброшены либо все кубики либо ни один. Кроме того жестокость его атак вызывает Праведную Ярость (см. стр. 17) при броске 9 и 10, вместо обычного 10. Данная способность длится 1 раунд.

Умения

	Базовое	Изученное	+10%	+20%
Бдительность (Вос)	☒	☒	☐	☐
Общие Знания (Инт)† (Адептус	☒	☒	☐	☐
Астартес, Империум, Война)	☒	☒	☐	☐
Уклонение (Лов)	☒	☒	☐	☐
Запугивание (Сил)	☒	☒	☐	☐
Логика (Инт)	☒	☒	☐	☐
Учёные Знания (Инт)† (Кодекс Астартес)	☒	☒	☐	☐

Снаряжение

Силовая броня Марк VII, тяжёлый болтер, болт-пистолет, 3 фраг и 3 крак гранаты, боевой нож.

Таланты и специальные правила

Безжалостное Опустошение: При стрельбе из Тяжёлого оружия по Орде, Опустошитель наносит 1 дополнительное очко урона Размеру Орды за каждый успех.

Тренировка Караула Смерти: Космодесантник автоматически подтверждает Праведную Ярость против чужих.

Броня

Силовая броня Марк VII

Очки Брони: 8

Движение

Полудействие: 5м

Полное действие: 10м

Натиск: 15м **Бег**: 30м

Раны

Всего: 23

Сейчас_____

Усталость_____

Очки Судьбы

Всего: 2

Сейчас_____

Красная Жажда

Глубоко внутри психики каждого Кровавого Ангела живёт разрушительная жажда, боевая ярость и голод в крови, которую необходимо сдерживать каждую минуту. Немногие боевые братья могут удерживать Красную Жажду вечно — большинство Кровавых Ангелов уступают ей в разгар битвы.

Имя персонажа: брат Скольд **Имя игрока**_____

Орден: Космические Волки **Специальность**: Тактикал Караула Смерти **Ранг:** 1

Биография: Космические Волки часто плавают по звёздному морю, разыскивая любой след своего давно исчезнувшего Примарха. Ни одна из этих Великих Охот пока не окончилась успехом, но по всей галактике они вырезают новые легенды о героизме. До вступления в Караул Смерти вы были достаточно удачливы чтобы поучаствовать в одной из них и запомнить десятки рассказав о героизме и ужасах которым вы были свидетелем.

Вы прекрасно уживаетесь с другими боевыми братьями, часто развлекая их рассказами и анекдотами из жизни своей или своего примарха.

Характер Ордена: Ярость Волка **Личный Характер**: Компанейский

Навык Рукопашной (НР)	Навык Стрельбы (НС)	Сила (Сил)	Выносливость (Вын)	Ловкость (Лов)	Интеллект (Инт)	Восприятие (Вос)	Сила Воли (СВ)	Общительность (Общ)
42	45	10 / 4 / 1	8 / 4 / 2	37	41	53	38	53

Волчьи Чувства

В качестве одного из генетических даров их примарха Лемана Русса, Космические Волки обладают почти сверхъестественным чувствами, более острыми чем у других космодесантников. Боевой брат из ордена Космических Волков может перебросить результат любой основанной на Восприятии проверки и может нормально видеть в полной темноте. Однако, ни один из этих бонусов не применяется, когда Космический Волк носит шлем, герметизирующий броню.

Умения

	Базовое	Изученное	+10%	+20%
Бдительность (Вос)	☒	☒	☐	☐
Обаяние (Общ)	☒	☒	☐	☐
Общие Знания (Инт)† (Адептус Астартес, Империум, Война)	☒	☒	☐	☐
Уклонение (Лов)	☒	☒	☐	☐
Запугивание (Сил)	☒	☒	☐	☐
Поиск (Вос)	☒	☒	☐	☐

Снаряжение

Силовая броня Марк VII, болтер с патронами кракен, болт-пистолет, 3 фраг и 3 крак гранаты, боевой нож.

Таланты и специальные правила

Мастер Болтера: При стрельбе из Болтерного оружия Тактикал получает бонус +10 ко всем проверкам Навыка Стрельбы и +2 к Урону.

Тренировка Караула Смерти: Космодесантник автоматически подтверждает Праведную Ярость против чужих.

Броня

Силовая броня Марк VII

Очки Брони: 8

Раны

Всего: 20

Сейчас_____

Усталость_____

Движение

Полудействие: 4м

Полное действие: 8м

Натиск: 12м **Бег**: 24м

Очки Судьбы

Всего: 4

Сейчас_____

Ярость Волка

Боевые братья из Космических Волков свирепы и агрессивны. Это не делает их безумными берсерками, но они определённо испытывают дикарское наслаждение боем. Они имеют первостепенное чувство дога и чести, что часто приводит к желанию отомстить за бесконечные обиды Империума Человечества со времён Великого Крестового Похода. Космические Волки демонстрируют свирепую лояльность товарищам по оружию и склонны расширять это понятие на членов других Имперских организаций.

Имя персонажа: брат Люциан **Имя игрока**_____

Орден: Ультрадесант **Специальность**: Апотекарий Караула Смерти **Ранг:** 1

Биография: Вы Ветеран Тиранидской Войны, до своего прикомандирования к Караулу Смерти поучаствовавший в битве за Макрагг. Вы сражались против ужасающих тиранидских тварей Флота-Улья Бегемот и во многом благодаря вашим усилиям Ультрадесант победил, но ужасающей ценой.

Вы известны как учёный, пытающийся найти ответ на загадки в исторических записях и древних томах.

Характер Ордена: Гордость Кодекса **Личный Характер**: Усердный

Навык Рукопашной (НР)	Навык Стрельбы (НС)	Сила (Сил)	Выносливость (Вын)	Ловкость (Лов)	Интеллект (Инт)	Восприятие (Вос)	Сила Воли (СВ)	Общительность (Общ)
46	40	10 / 4 / 1	8 / 4 / 5	4 / 3	4 / 0	4 / 1	4 / 2	4 / 3

Возлюбленный Сын

Ультрадесантники считают себя лучшими знатоками Кодекса Астартес и истинными сынами Императора. Эта гордость и непоколебимая вера в себя часто проявляется в их лидерских способностях и примером которым они являются для других членов Адептус Астартес. Боевой брат из ордена Ультрадесанта может перебросить любые проверки Общительности при взаимодействии с другими космодесантниками и иными членами Имперских сил (т.е. Имперской Гвардии, Имперского Флота и т.д.).

Умения

	Базовое	Изученное	+10%	+20%
Бдительность (Вос)	☒	☒	☐	☐
Общие Знания (Инт)† (Адептус Астартес, Империум, Война)	☒	☒	☐	☐
Уклонение (Лов)	☒	☒	☐	☐
Запугивание (Сил)	☒	☒	☐	☐
Медика (Инт)	☒	☒	☐	☐
Учёные Знания (Инт)† (Кодекс Астартес)	☒	☒	☐	☐

Снаряжение

Силовая броня Марк VII, цепной меч, болт-пистолет, 3 фраг и 3 крак гранаты, боевой нож.

Таланты и специальные правила

Усиленное Исцеление: При успешной проверке Медики Апотекарий дополнительно восстанавливает 1к5 ран.

Тренировка Караула Смерти: Космодесантник автоматически подтверждает Праведную Ярость против чужих.

Броня

Силовая броня Марк VII

Очки Брони: 8

Движение

Полудействие: 5м

Полное действие: 10м

Натиск: 15м **Бег**: 30м

Раны

Всего: 19

Сейчас_____

Усталость_____

Очки Судьбы

Всего: 2

Сейчас_____

Гордость Кодекса

Во всех своих боевых обязанностях по изучению поля боя Ультрадесантники склонны к аналитике и вниманию к каждой детали. Они нескоры на гнев и редко действуют опрометчиво. Благодаря постоянному обращению к своему символу веры, Кодексу Астартес, Ультрадесантники готовы к любому повороту боя с надёжно зазубренными и отлаженными доктринами.

Имя персонажа: брат Октавий **Имя игрока**_____

Орден: Ультрадесант **Специальность**: Тактикал Караула Смерти **Ранг:** 1

Биография: Когда-то вас выбрали носителем знамени, возможно вашего отряда, а может даже роты. Это было большой честью и от которой нелегко было отказаться при присоединении к Караулу Смерти.

Ваша вера в Примарха и Императора несокрушима, а фанатичность против врагов Человечества — легендарна. Вы стремитесь приложить свои силы на благо текущего крестового похода в Иерихонском Проливе.

Характер Ордена: Возлюбленный Сын **Личный Характер**: Благочестивый

Навык Рукопашной (НР)	Навык Стрельбы (НС)	Сила (Сил)	Выносливость (Вын)	Ловкость (Лов)	Интеллект (Инт)	Восприятие (Вос)	Сила Воли (СВ)	Общительность (Общ)
45	45	10 / 4 9	8 / 4 9	3 2	4 5	4 6	4 5	4 8

Возлюбленный Сын

Ультрадесантники считают себя лучшими знатоками Кодекса Астартес и истинными сынами Императора. Эта гордость и непоколебимая вера в себя часто проявляется в их лидерских способностях и примером которым они являются для других членов Адептус Астартес. Боевой брат из ордена Ультрадесанта может перебросить любые проверки Общительности при взаимодействии с другими космодесантниками и иными членами Имперских сил (т.е. Имперской Гвардии, Имперского Флота и т.д.).

Умения

	Базовое	Изученное	+10%	+20%
Бдительность (Вос)	☒	☒	☐	☐
Обаяние (Общ)	☒	☒	☐	☐
Общие Знания (Инт)† (Адептус	☒	☒	☐	☐
Астартес, Империум, Война)	☒	☒	☐	☐
Уклонение (Лов)	☒	☒	☐	☐
Запугивание (Сил)	☒	☒	☐	☐
Учёные Знания (Инт)† (Кодекс Астартес)	☒	☒	☐	☐

Снаряжение

Силовая броня Марк VII, болтер с патронами кракен, болт-пистолет, 3 фраг и 3 крак гранаты, боевой нож.

Таланты и специальные правила

Мастер Болтера: При стрельбе из Болтерного оружия Тактикал получает бонус +10 ко всем проверкам Навыка Стрельбы и +2 к Урону.

Тренировка Караула Смерти: Космодесантник автоматически подтверждает Праведную Ярость против чужих.

Броня

Силовая броня Марк VII

Очки Брони: 8

Движение

Полудействие: 4м

Полное действие: 8м

Натиск: 12м **Бег**: 24м

Раны

Всего: 20

Сейчас_____

Усталость_____

Очки Судьбы

Всего: 4

Сейчас_____

Гордость Кодекса

Во всех своих боевых обязанностях по изучению поля боя Ультрадесантники склонны к аналитике и вниманию к каждой детали. Они нескоры на гнев и редко действуют опрометчиво. Благодаря постоянному обращению к своему символу веры, Кодексу Астартес, Ультрадесантники готовы к любому повороту боя с надёжно зазубренными и отлаженными доктринами.

Имя персонажа: брат Грегор **Имя игрока**_____

Орден: Штормовые Стражи **Специальность**: Тактикал Караула Смерти **Ранг:** 1

Биография: До прикомандирования к Караулу Смерти вы помогли сохранить честь своему собрату по ордену. В своём ордене у вас есть репутация брата уважающего как свою честь так и честь боевых братьев.

Вы твёрдо сосредоточены на одной цели: добиться предложения стать Капитаном Караула и повести свою ликвидационную команду против врагов Императора.

Характер Ордена: Стремящийся к Славе **Личный Характер**: Честолюбивый

Навык Рукопашной (НР)	Навык Стрельбы (НС)	Сила (Сил)	Выносливость (Вын)	Ловкость (Лов)	Интеллект (Инт)	Восприятие (Вос)	Сила Воли (СВ)	Общительность (Общ)
47	42	10 / 4 2	8 / 4 2	4 1	4 0	4 6	4 2	4 3

Гордость Кодекса

Штормовые Стражи часто доказывают свою отвагу и честь вызывая врага на смертельный поединок. Однажды за бой, как Свободное действие, боевой брат из ордена Штормовых Стражей может объявить Громовой Вызов любому врагу которого он может видеть и слышать (хотя понимания не требуется). Пока боевой брат не совершает других действий кроме рукопашных атак против этой цели или перемещения в рукопашную с этой целью и никто из союзников не атакует эту цель, он получает +10 к проверкам Навыка Рукопашной против этой цели. Кроме того, пока боевой брат участвует в ближнем бою с этой целью, она получает -10 при нападении на любого кроме Штормового Стража и для отступления должна пройти Среднюю (+0) проверку Ловкости.

Эта способность действует до тех пор, пока цель не умрёт или не покинет бой (т.е. отступит и бой закончится) или боевой брат покинет бой.

Умения	Базовое	Изученное	+10%	+20%
Бдительность (Вос)	☒	☒	☐	☐
Общие Знания (Инт)† (Адептус Астартес,	☒	☒	☐	☐
Империум, Война)	☒	☒	☐	☐
Уклонение (Лов)	☒	☒	☐	☐
Запугивание (Сил)	☒	☒	☐	☐
Учёные Знания (Инт)† (Кодекс Астартес)	☒	☒	☐	☐
Поиск (Вос)	☒	☒	☐	☐

Снаряжение

Силовая броня Марк VII, болтер с патронами кракен, болт-пистолет, 3 фраг и 3 крак гранаты, Сакрисский Клеймор (считается двуручным боевым ножом, наносящим +4 урона).

Таланты и специальные правила

Мастер Болтера: При стрельбе из Болтерного оружия Тактикал получает бонус +10 ко всем проверкам Навыка Стрельбы и +2 к Урону.

Тренировка Караула Смерти: Космодесантник автоматически подтверждает Праведную Ярость против чужих.

Броня

Силовая броня Марк VII

Очки Брони: 8

Движение

Полудействие: 5м

Полное действие: 10м

Натиск: 15м **Бег**: 30м

Раны

Всего: 24

Сейчас_____

Усталость_____

Очки Судьбы

Всего: 2

Сейчас_____

Стремящийся к Славе

Свирепые на поле боя Штормовые Стражи не менее привержены принципам личного долга и чести. Большинство Штормовых Стражей ставят своё слово и честь превыше всего. Штормовые Стражи медленно заводят друзей, но уважает и защищает тех кто этого достоин. Большинство членов этого ордена уважает споры и стремление поддержать свои аргументы, хотя некоторые посторонние видят в этом свары и непокорство. Однако, после согласования действий Штормовой Страж отложит любые споры в сторону и выполнит приказ.

Сводка правил Deathwatch

На следующих страницах обобщаются некоторые наиболее важные правила игры **Deathwatch**, особенно те, которые необходимы для демонстрационного приключения, **Последняя Мера**.

Анатомия персонажа

В **Deathwatch** игрок управляет персонажем известным как боевой брат. Боевые браться столь же разнообразны как и ордена космодесанта из которого они происходят, но все подготовлены к битве и умелы в разнообразных способах убийства. В дополнение к личности, характеру, истории и моральным принципам боевой брат определяется набором характеристик, умений, черт и талантов.

Характеристики

Характеристики являются общие возможности боевого брата. Есть девять характеристик, значение каждой может быть от 0 до 100. Чем выше значение, тем лучше.

Навык Рукопашной (НР)

Навык Рукопашной определяет способность боевого брата к ближнему бою, с использование кулаков, ножей и цепных мечей.

Навык Стрельбы (НС)

Навык Стрельбы отражает точность боевого брата при стрельбе из стрелкового вооружения, такого как болтеры и плазменные пистолеты.

Сила (Сил)

Данная характеристика определяет физическую силу персонажа, сколько груза он может нести и как сильно ударить в ближнем бою.

Выносливость (Вын)

Выносливость определяет лёгкость с которой боевой брат выдержит ранение, устойчивость к токсинам, ядам и другим физическим угрозам.

Ловкость (Лов)

Ловкость определяет скорость, быстроту рефлексов и умение держать равновесие.

Интеллект (Инт)

Интеллект описывает сообразительность, здравомыслие, образование и общие познания боевого брата.

Восприятие (Вос)

Восприятие отвечает за остроту чувств боевого брата и точность его восприятия окружения.

Сила Воли (СВ)

Сила Воли — это психологическая стойкость боевого брата, его способность переносить ужасы галактики и служит в качестве меры его психического потенциала.

Общительность (Общ)

Общительность, отвечает за способность боевого брата взаимодействовать с окружающими, обманывать, очаровывать или вести за собой.

Бонусы Характеристик

Все характеристики, кроме Навыка Рукопашной и Навыка Стрельбы, имеют свой бонус. Бонус характеристики равен числу десятков этой характеристики.

Пример

Ловкость Артуса равна 34, Бонус Ловкости — 3. Его Сила Воли 41, следовательно Бонус Силы Воли — 4.

Бонусы характеристик часто используются в качестве модификаторов. Поскольку бонусы зависят от характеристик, они могут подниматься и опускаться по ходу игры. Если на характеристику наложен штраф, он также воздействует и на бонус.

Сверхчеловеческие характеристики

Благодаря своему генетическому наследию космодесантники куда сильнее и выносливее обычных людей. Это нашло отражение в Сверхчеловеческих Характеристиках. Сверхчеловеческие Характеристики умножают бонус соответствующей характеристики на указанное значение.

Пример

Сила Артуса равна 44, но поскольку он космодесантник, у него есть Сверхчеловеческая Сила (x2), так что его Бонус Силы — 8, а не 4.

Умения

Ниже перечислены лишь некоторые из имеющихся в **Deathwatch** умений.

Типы умений

Умения делятся на две основных категории: Базовые и Продвинутые. Базовые распространены среди жителей Империума, а Продвинутые требуют специальной подготовки или опыта.

Бдительность

Тип: Базовое **Основная Характеристика**: Восприятие Данное умение отражает способность персонажа чувствовать скрытую опасность и замечать мелкие детали окружения. Бдительность не привязана к какому либо конкретному чувству, она задействует их все. Бдительность отлична от Поиска своей инстинктивностью, оно действует более пассивно или в ответ на небольшие изменения. Проверка Бдительности, обычно, Свободное действие.

Обаяние

Тип: Базовое **Основная Характеристика**: Общительность Обаяние используется для заведения друзей, убеждения и влияния, которое обычно воспринимается положительно, или как минимум не враждебно. Проверка Обаяния, обычно, требует около минуты.

Общие Знания

Тип: Продвинутое **Основная Характеристика**: Интеллект **Группы Умений**: Адептус Астартес, Культ Машины, Администратум, Экклезиархия, Имперское Кредо, Имперская Гвардия, Империум, Технологии, Преступный Мир, Война.

Общие Знания разделены на несколько групп, отображающих наличие общего представления о теме или организации. Проверка Общих Знаний не требует времени вовсе, персонаж либо знает нужные сведения, либо нет.

Уклонение

Тип: Базовое **Основная Характеристика**: Ловкость Умение Уклонение используется как Реакция при избежании удара. Подробности изложены в разделе Описание Боевых Действий на странице 15.

Запугивание

Тип: Базовое **Основная Характеристика**: Сила Запугивание используется при принуждении и угрозах. Хотя обычно Запугивание использует Силу, МИ может позволить более тонкие методы, полагающиеся на Интеллект или Общительность. Совершение проверки Запугивания, это Полное действие.

Логика

Тип: Базовое **Основная Характеристика**: Интеллект Логика отражает навыки персонажа в рассуждениях и решении задач. Она может использоваться при составлении сложного плана, экстраполировать внутреннюю структуру основываясь на внешнем наблюдении, расшифровки кода или решении сложного математического уравнения. Обратите внимание, Логика — умение теоретическое, за практику отвечает Технопользование.

Медика

Тип: Продвинутое **Основная Характеристика**: Интеллект Данное умение используется для лечения травм и ран, закрывая раны и восстанавливая баланс телесных жидкостей. Успешная проверка Медики удаляет Урон равный Бонусу Интеллекта персонажа. Провал более чем на три степени наносит одно дополнительное очко повреждения. Использование Медики, это Полное действие, причём и для использующего данное умение и для пациента. Также Медика может использоваться при определении причины смерти.у.

Учёные Знания

Тип: Продвинутое **Основная Характеристика**: Интеллект **Группы Умений**: Архаика, Астромансия, Твари, Бюрократия, Химия, Криптология, Геральдика, Имперское Кредо, Правосудие, Легенды, Нумерология, Оккультизм, Философия, Тактика Империалис. Ученые Знания отображают специально изученные знания по конкретному предметы или теме. Проверка Учёных Знаний не требует времени вовсе, персонаж либо знает нужные сведения, либо нет. Также проверка Учёных Знаний может использоваться для проведения исследований в соответствующей обстановке (например в библиотеке) однократно за 1к10 часов.

Поиск

Тип: Базовое **Основная Характеристика**: Восприятие Поиск используется когда персонаж пытается что-либо найти, или обыскивает область на предмет скрытых объектов, подсказок или чего-либо подобного. Поиск отличается от Бдительности своей преднамеренностью. Одной проверки Поиска достаточно для обследования небольшой комнаты или её эквивалента, и обычно требует она несколько минут. Обследование большой площади может, на усмотрение МИ, потребовать нескольких проверок и занять больше времени.

Технопользование

Тип: Продвинутое **Основная Характеристика**: Интеллект Персонаж может использовать Технопользование для ремонта механических предметов или нахождения способа работы неизвестного техноартефакта. Проверка Технопользования может занять, в зависимости от сложности задачи, от минуты до часа. Дополнительные степени успеха могут уменьшить необходимое время.

Проверки

В **Deathwatch** основной способ определения успеха или неудачи, это проверка. При совершении боевым братом любого действия, которое может привести к драматическим последствиям — повлиять на историю, здоровье персонажа, репутацию лидера, безопасность ликвидационной команды и т.д., должна быть проведена проверка.

Основная механика

- Определите, проверка умения или характеристики
- Вычтите или добавьте соответствующие модификаторы
- Сделайте бросок процентника (1к100)
- Если результат броска меньше или равен использующемуся умению или характеристике — проверка успешно пройдена.
- Если результат броска больше использующегося умения или характеристики — проверка провалена.

Степени успеха и провала

В большинстве проверок достаточно узнать, смог персонаж или нет. Иногда, однако, полезно выяснить насколько успешно персонаж справился или насколько существенно провалился. Это особенно важно в бою, например при стрельбе из оружия, способного стрелять полуавтоматической или автоматической очередью.

Способ получения степени успеха или провала проверки умения или характеристики прост. После совершения броска процентника сравните полученный результат с модифицированным значением характеристики. За каждые 10 очков на которые Характеристика выше набирается 1 степень успеха. И наоборот, на каждые 10 полных очков которых не хватило для прохождения проверки набирается 1 степень провала.

Проверки умений

Наиболее часто боевой брат совершает проверки умений. Каждое умение имеет основную характеристику. Например, основная характеристика для умения Уворот — Ловкость. Для совершения проверки умения примените любые нужные модификаторы основной характеристики умения и совершите бросок процентника. Если результат равен или меньше данного значения — проверка пройдена. Если выше — провалена.

Проверки характеристик

Иногда боевому брату нужно совершить нечто, не укладывающееся в умение. В таких случаях применяется проверка характеристики. МИ определит наиболее подходящую характеристику, а игрок совершит бросок процентника. Если результат равен или меньше характеристики — проверка пройдена. Если выше — провалена.

Таблица 1-1: Сложность Проверки

Сложность	Модификатор
Лёгкая	+30
Рутинная	+20
Простая	+10
Средняя	+0
Трудная	–10
Тяжёлая	–20
Очень Тяжёлая	–30

Сложность проверки

Не все проверки равны. Установка плазменного заряда на неподвижный бункер и закрепление его-же на движущемся танке требуют проверки умения Взрывотехника, но во втором случае это сделать явно труднее чем в первом. Как сделать проверку сложнее? Этим занимаются сложность проверки и МИ.

В некоторых случаях сложность проверки определена заранее, правилами, в остальных случаях МИ должен установить её сам, прикинув по **таблице 1-1: Сложность Проверки** нужный модификатор. Модификатор сложности применяется к основной характеристике проверки.

Комбинация Сложностей

Иногда на проверку воздействует несколько факторов. Если ситуация требует нескольких бонусов или штрафов просто скомбинируйте все модификаторы вместе и примените их к проверке оптом. Максимальный модификатор применяемый к проверке умения или характеристике может +60 или -60.

Роль Судьбы

Космические десантники являются могучими войнами и легендарными личностями, чьи возможности, опыт и происхождение находятся за пределами воображения рядового жителя Империума. Кроме того, от менее могучих героев Человечества боевых братьев отделяет Роль Судьбы. Все ИП начинают игру с некоторым количеством Очков Судьбы, определяемое при создании персонажа. Для некоторых Очки Судьбы представляются судьбой, знаком благоволения Императора. Для других — лишь удачей.

Использование Очков Судьбы

Очки Судьбы позволяют боевому брату манипулировать удачей, смягчая неудачу или поворачивая ситуацию в свою пользу. Боевой брат имеет ограниченное количество Очков Судьбы которое в случае траты одного очка уменьшается. Трата Очка Судьбы это Свободное действие, которое космодесантник может совершить в любое время своего хода. Потраченные Очки Судьбы восстанавливаются в начале игровой сессии или, при особых обстоятельствах, по решению МИ, в середине текущей.

Трата одного Очка Судьбы позволяет получить одно из следующих преимуществ:

- Один раз перебросить проваленную проверку. Результат переброса — окончателен.
- Получить бонус к проверке +10. Этот вариант должен быть оглашён до броска.
- Добавить дополнительную степень успеха проверки. Этот вариант может быть выбран после броска кубика и только если проверка пройдена.
- Считать бросившим 10 на Инициативе
- Мгновенно восстановить 1к5 ран.

Бой

Большинство небоевых действий происходит в «повествовательном времени», в котором точный отсчёт времени не нужен, например движение через город может занять несколько часов. Однако бой, обычно, разрешается с помощью «структурированного времени», разделённого на раунды, ходы и действия. Каждый персонаж, в том числе НИП, имеет один ход каждый раунд. Порядок ходов определяется Порядком Инициативы.

Обзор Боя

В начале нового боя выполните следующие действия, они помогут определить, что происходит.

Шаг первый: Внезапность

В начале боя МИ определит, какие персонажи захвачены врасплох. Это может произойти только однажды за бой, и возможны ситуации, когда никто не захвачен врасплох. Захваченный врасплох персонаж теряет свой ход в первом раунде. Если никто не захвачен врасплох — переходите ко второму шагу.

Шаг второй: бросок Инициативы

В начале первого раунда каждый персонаж совершает бросок Инициативы, т.е. бросает 1к10 и прибавляет свой Бонус Ловкости. Результат броска применяется все раунды боя.

Шаг третий: определите Порядок Инициативы

МИ распределяет результаты всех, в том числе и НИП, бросков на Инициативу от наибольшего к наименьшему. В данном порядке персонажи будут совершить свои ходы все раунды боя.

Шаг четвёртый: боец совершает ход

Каждый персонаж совершает ход, начиная с занимающего верхнюю ступень Порядка Инициативы. Персонаж, в данное время совершающий ход является Активным Персонажем. Активный Персонаж может совершить одно или несколько действий. После разрешения всех его действий, Активным становиться персонаж идущий следом в Порядке Инициативы и так далее.

Шаг пятый: конец раунда

После того как каждый персонаж сделал свой ход, раунд заканчивается. Любые эффекты длительность которых обозначена как «до конца хода» прекращают действовать.

Шаг шестой: повторяете шаги четыре и пять по необходимости

Продолжайте отыгрывать последовательность раундов пока бой не закончится или пока событие вызвавшее переход от описательного времени не будет разрешено.

Таблица 1–2: Боевые Действия

Действие	Тип	Описание
Прицеливание	Полу/Полн.	Бонус к попаданию следующей атаки +10 за Полудействие или +20 за Полное действие
Атака Всеми Силами	Полное	+20 к проверке Навыка Рукопашной, вы не можете совершать Уворот и Парирования
Натиск	Полное	Наброситься на противника и совершить рукопашную атаку с бонусом +10 к Навыку Рукопашной
Уклонение	Реакция	Проверка Уклонения для избежания попадания
Длинная Очередь	Полное	+20 к проверке Навыка Стрельбы, каждая степень успеха приводит к дополнительному попаданию
Движение	Полу/Полн.	За Полудействие вы можете передвинуться до дистанции Полудвижения (в метрах равно вашему Бонусу Ловкости), за Полное действие вы можете передвинуться до дистанции Полного Движения (в метрах равно вашему (Бонусу Ловкости)x2)
Парирование	Реакция	Проверка Уклонения для избежания попадания рукопашной атаки (необходимо оружие ближнего боя)
Подготовка	Полу	Вытащить оружие или подготовить предмет
Перезарядка	Различное	Перезарядить стрелковое оружие
Бег	Полное	Движение на дистанцию Бега, враги получают -20 к Навыку Рукопашной при стрельбе по вам и +20 к Навыку Рукопашной при попадании по вам
Полуавтоматическая Очередь	Полное	+10 к проверке Навыка Стрельбы, каждые две степени успеха приводят к дополнительному попаданию
Обычная Атака	Полное	Совершите рукопашную или стрелковую атаку
Использование Умения	Различное	Используйте умение

Действия в бою

Во время каждого обычного раунда персонаж получает ход. В свой ход персонаж может совершить одно или несколько действий.

Типы действий

Каждое действие относится к одному из следующих типов.

Полное действие

Подобное действие требует всего внимания персонажа. За свой ход персонаж может совершить только одно Полное действие и не может совершать Полудействия.

Полудействие

Полудействия довольно просты, они требуют некоторых усилий и концентрации внимания, но не так много. Персонаж может за свой ход совершить два Полудействия в обмен на одно Полное действие. Персонаж не может совершить одно Полудействие дважды за один ход.

Реакция

Данные действия производятся в ответ на некое событие, например на атаку. Каждый раунд персонаж может совершить одну Реакцию. В отличие от действий остальных типов, Реакцию персонаж обычно совершает не в свой ход.

Свободное действие

Данные действия выполняются моментально и не требуют от персонажа существенных усилий. Свободное действие может быть совершено в дополнение к любым другим действиям персонажа, на количество таких действий в раунд формального ограничения нет. МИ должен использовать здравый смысл при установке разумного ограничения на операции за несколько секунд.

Подтипы действий

В дополнение к типу каждое действие имеет один или несколько подтипов. Подтипы действий ничего не делают сами по себе, но используются для разъяснения возможностей персонажа при специальных условиях. Например, Неподвижный персонаж не может совершать действия с подтипом Движение.

Использование действий

В течении своего хода персонаж может совершить одно Полное действие или два различных Полудействия. Например, персонаж может совершить Атаку Всеми Силами (Полное действие) или Прицеливание и Обычную Атаку (два Полудействия).

Больше действий

Большинство описанных в данной брошюре боевых действий являются лишь выжимкой из возможностей **Deathwatch**.

Описание боевых умений

Эти действия дают персонажам различные боевые возможности.

Прицеливание

Тип: Полудействие или Полное действие
Подтип: Концентрация
Персонаж тратит больше времени на прицеливание. Прицеливание как Полудействие даёт персонажу бонус +10 к следующей проверке Навыка Стрельбы или Навыка Рукопашной при атаке. Прицеливание как Полное действие увеличивает бонус до +20. Следующим действием персонажа должна быть атака или бонус теряется.

Атака Всеми Силами

Тип: Полное действие **Подтип**: Атака, Рукопашное

Персонаж совершает яростную рукопашную атаку за счёт личной безопасности. Он получает бонус +20 к следующей проверке Навыка Рукопашной, но до начала нового хода не может Уворачиваться или Парировать.

Натиск

Тип: Полное действие

Подтип: Атака, Рукопашное, Движение

Персонаж бросается на цель и наносит одну рукопашную атаку. Цель не должна находиться ближе 4 метров и не далее дальности Натиска. Последние 4 метра Натиска должны быть прямыми, поскольку атакующему нужно набрать скорость и нацелиться на цель. Вы получаете бонус +10 к проверке Навыка Рукопашной при атаке в конце Натиска.

Уклонение

Тип: Реакция **Подтип**: Защита, Движение

Эту Реакцию персонаж может совершить не в свой ход. После того как атака попала в персонажа, но до броска на урон, персонаж может попытаться избежать атаки совершив проверку умения Уклонение. Для совершения проверки персонаж должен знать в нападении. Если проверка пройдена, персонаж уворачивается в последний момент, а атака считается промазавшей (и разумеется бросок на урон не требуется). Если проверка умения Уклонение провалена, атака попадает и наносит обычный урон. Уклонение может помочь против рукопашных и стрелковых атак.

Уклонение от огня очередями и действующих на область эффектов

При уклонении от Полуавтоматической или Длинной очереди каждая степень успеха проверки Уклонения убирает одно дополнительное попадание.

Длинная Очередь

Тип: Полное действие **Подтип**: Атака, Стрелковое

Персонаж посылает очередь из автоматического оружия. Для совершения этого действия у персонажа должно быть оружие способное вести огонь длинной очередью. Атакующий совершает проверку Навыка Стрельбы с бонусом +20. Результат броска 94-100 указывает на то, что оружие Заклинило (см. стр. 18). Если проверка пройдена, атака попадает как обычно. Кроме того, каждая степень успеха приводит к дополнительному попаданию. Количество таких попаданий не может превышать Скорострельность оружия при Длинной Очереди. Дополнительные попадания можно распределить как на текущую цель, так и на любую другую, при условии что они находятся на расстоянии двух метров от первой и ни в одну из них не сложнее попасть чем в первую.

Движение

Тип: Полудействие или Полное действие

Подтип: Движение

Персонаж может потратить Полудействие на Движение на столько метров каков его Бонус Ловкости. За Полное действие — расстояние удваивается.

Парирование

Тип: Реакция **Подтип**: Защита

Эту реакцию персонаж может совершить не в свой ход. Если у персонажа есть оружие ближнего боя, он может использовать его для отражения рукопашной атаки против него, хотя он должен знать об атаке. Для Парирования совершите проверку Навыка Рукопашной. Если проверка пройдена, атака считается промазавшей (и бросок на урон не нужен). Если проверка умения Парирования провалена, атака попадает и наносит обычный урон. Парирование может помочь против рукопашных атак, но не стрелковых.

Подготовка

Тип: Полудействие **Подтип**: Прочее

Персонаж достаёт оружие или вытаскивает из сумки или кармана предмет. Этим же действием оружие или предмет можно убрать (но просто уронить предмет — Свободное действие). Подготовка может быть совершена дважды за ход, но обязательно для разных предметов.

Перезарядка

Тип: Полудействие, Полное действие или Различное (в зависимости от оружия)

Подтип: Прочее

Это действие позволяет персонажу перезарядить стрелковое оружие. Длительность Перезарядки (Полудействие. Полное действие или Различное) указана в описании конкретного оружия.

Одиночные выстрелы, Полуавтоматические и Длинные очереди

Каждое оружие имеет код, указывающий на доступные оружию режимы стрельбы, возможность одиночных выстрелов и количество выстрелов при стрельбе очередями. Этот код имеет три указателя скорострельности. Первый указывает на возможность стрельбы одиночными (О). Второй, на возможность Полуавтоматической очереди и указывает количество выпускаемых патронов. А третий, на возможность Длинной очереди и указывает количество выпускаемых патронов. Режим в котором оружие стрелять не может обозначается как «-».

Некоторые виды оружия могут вести огонь в нескольких режимах. В таком случае различная скорострельность будет указана в профиле оружия. Персонаж может выбрать режим стрельбы перед атакой.

Полуавтоматическая очередь

Тип: Полное действие **Подтип**: Атака

Персонаж посылает очередь из полуавтоматического оружия. Для совершения этого действия у персонажа должно быть оружие способное вести огонь полуавтоматической очередью. Атакующий совершает проверку Навыка Стрельбы с бонусом +10. Результат броска 94-100 указывает на то, что оружие Заклинило (см. стр. 18). Если проверка пройдена, атака попадает как обычно. Кроме того, каждые две степени успеха приводят к дополнительному попаданию. Количество таких попаданий не может превышать Скорострельность оружия при полуавтоматической очереди. Дополнительные попадания можно распределить как на текущую цель, так и на любую другую, при условии что они находятся на расстоянии двух метров от первой и ни в одну из них не сложнее попасть чем в первую.

Обычная Атака

Тип: Полудействие **Подтип**: Атака

Персонаж совершает одну либо рукопашную атаку с проверкой Навыка Рукопашной либо стрелковую атаку с проверкой Навыка Стрельбы.

Бег

Тип: Полное действие **Подтип**: Движение

Персонаж бежит с максимальной скоростью, утраивая дальность передвижения. До следующего хода персонажа направленные против него стрелковые атаки получают штраф к проверкам Навыка Стрельбы -20, но проверки Навыка Рукопашной получают бонус +20.

Использование Умения

Тип: Полудействие, Полное действие или Различное (в зависимости от обстоятельств)

Подтип: Прочее

Персонаж использует умение, обычно это предполагает совершение проверки умения.

Другие действия

В полной версии правил **Deathwatch** имеется много больше боевых действий. Кроме того, МИ может позволить игрока совершить иные, не покрывающиеся правилами, действия. Обычно такие импровизированные действия включают проверку умения или характеристики.

Атака

В **Deathwatch** есть несколько атакующих действий, от Атаки Всеми Силами и Длинной Очереди от прямолинейной Обычной атаки, но сам процесс причинения урона разрешается одним образом. Для разрешения атаки в бою совершите следующие шаги.

Шаг первый: Определите возможность атаки

Рукопашные атаки требуют от атакующего нахождения в ближнем бою с целью. Если атакующий участвует в ближнем бою, стрелковые атаки не могут совершаться, за исключением оружия класса пистолет. В любом случае, атакующий должен знать о своей цели.

Шаг второй: Проверка

Рукопашная атака требует прохождения проверки Навыка Рукопашной. Стрелковая — Навыка Стрельбы. Как и в случае других проверок при выпадении результата меньше или равного значению умения — проверка пройдена, атака попала в цель.

Шаг третий: Определение урона

Если атака попала, она наносит цели урон. Каждое оружие имеет значение урона, включающее, как правило, бросок кубика и плюс (или минус) некое число. Совершите бросок необходимого кубика и прибавите нужные модификаторы (а в случае рукопашной атаки и Бонус Силы атакующего). Общий урон примените к цели.

Если какой-либо кубик броска урона показал натуральную «10» - есть шанс на Праведную Ярость.

Праведная Ярость

При броске урона успешной атаки, если бросок показал природную «10» то появляется шанс на благоволение Императора атакующему. (Это же возможно и при выпадении «10» на урона 1к5.) В таком случае требуется второй бросок на атаку с теми же модификаторами. Если второй бросок успешен, атакующий может совершить дополнительный бросок кубика, того же типа, на урон и прибавьте результат к общему урону.

Если дополнительный бросок кубика показывает природную «10», то Император улыбается атакующему и он может совершить ещё один кубик урона и прибавить его результат к общему урону. Данный процесс продолжает пока на кубике не выпадет результат отличный от «10».

Шаг четвёртый: Применение урона

Из общего урона вычтите Бонус Выносливости и Очки Брони цели. Если это уменьшает общий урон до нуля или ниже, атака оказалась ничтожной и урона не нанесла. В противном случае любой оставшийся урон применяется к цели. Если повреждения цели превышает её раны — она умирает.

Обстоятельства боя

Шанс попасть в цель может меняться так же как и шанс пройти проверку умения. Обстоятельства боя могут использоваться для отображения воздействия местности, погоды, тактической ситуации и множества других факторов. Персонажи могут использовать обстоятельства боя для своей пользы. Хороший план, подходящая экипировка или тактическое мышление может часто являются границей между жизнью и смертью боевого брата. Наиболее распространены следующие обстоятельства боя. Последнее слово о сложности той или иной проверки остаётся за МИ.

Темнота

Совершённые в темноте проверки Навыка Рукопашной являются Тяжёлыми (-20), а Навыка Стрельбы — Очень Тяжёлыми (-30).

Сложная и Очень Сложная Местность

Проверки Навыка Рукопашной и Уклонения совершаемые стоя в сложной местности, например в грязи, являются Трудными (-10). Проверки совершаемые стоя в очень сложной местности, такой как глубокий снег или на льду, являются Очень Тяжёлыми (-30).

Участие в ближнем бою

Когда персонаж находится рядом с врагом он может вступить с ним в рукопашную схватку, совершая атакующие действия с рукопашным оружием. Если участвующий в ближнем бою персонаж отступает от врага, тот может совершить против него свободную рукопашную атаку. Персонаж участвующий в ближнем бою не может совершать стрелковых атак, за исключением оружия класса пистолет.

Стрельба в упор

Проверки Навыка Стрельбы против цели находящейся не далее трёх метров являются Лёгкими (+30). Обратите внимание, этот бонус не используется при стрельбе в цель находящуюся в ближнем бою с персонажем.

Стрельба в рукопашную схватку

Проверки Навыка Стрельбы при атаке цели находящейся в рукопашной являются Тяжёлыми (-20).

Цель не знает об атаке

Проверки Навыка Стрельбы или Навыка Стрельбы при атаке цели не подозревающей об атаке (т.е. захваченной врасплох) являются Лёгкими (+30).

Заклин оружия

Заклинившее оружие не может стрелять пока не будет очищено. Устранение Заклина требует Полного действия и совершения проверки Навыка Стрельбы. В случае прохождения проверки, Заклин устраняется, хотя оружие должно быть перезаряжено, а имевшиеся в нём боеприпасы теряются. Если проверка провалена, оружие остаётся Заклинившем, хотя персонаж может попытаться исправить его в следующий раунд.

Раны

По ходу сражения персонаж получает урон. Сражающийся может получить урон до количества его ран. Когда урон превышает раны — персонаж мёртв.

Критический урон

В данной брошюре правила ран упрощены для экономии места. В полной версии правил **Deathwatch** присутствуют красочные эффекты критического урона, включающие постоянные травмы, такие как потеря конечности.

Орды

Бесчисленны враги Человечества, вопящие еретики, живые волны чужих или обычные воины. У одного такого противника нет ни единого шанса против мощи Адептус Астартес. Но в больших количествах и они могут представлять угрозу. Орды могут победить избранных Императора чистым количеством стрельбы и числом. Представленные ниже правила предназначены для помощи МИ отобразить те многочисленные отряды с которыми может столкнуться Караул Смерти.

Использование орды

Орда должна рассматриваться МИ как одно большое существо. Профиль Орды тот же что и у её базового существа. Единственным исключением является то что раны отдельного существа заменяются на Размер, а броня отдельных участков тела на единое значение.

Размер

Орда состоит из огромного числа врагов или существ атакующих большими группами. Абстрактным отображением этого количества является Размер Орды. Он является показателем абстрактной численности и решимости врагов; одно очко размера не обозначает одного врага, но может представлять десятки или даже сотни.

Черты Орды

Существо может иметь в профиле черту обозначенную как (Орда). Такая черта отображает особенности таких существ сражающихся в больших количествах и применяется только когда существо используется в качестве основы орды. Вот два примера:

Дисциплинированное (Орда)

Орда закалённых и дисциплинированных воинов не сломается и не побежит даже после ужасающих потерь. Орда с этой четой не получает штраф -10 к проверкам Силы Воли при противостоянии слому в случает снижения размера до 50% от начального. Кроме того в случае снижения размера орды ниже 25% они не проваливают проверку Силы Воли при противостоянии слому автоматически.

Сокрушительное (Орда)

Составляющие эту орду существо роятся над врагами и разрывают их в ближнем бою. Орда с этой чертой кидает дополнительный кубик 1к10 на урон в ближнем бою пока её размер 20 и более.

Как атаковать Орду

Персонаж может нанести урон Орде стреляя в неё или атакуя вблизи. Эти атаки рассматриваются как совершающиеся против одиночного врага, даже если выкашивают целые ряды.

Персонажа должен совершить бросок на попадание в Орду, но ко всем броскам применяется бонус на основе Размера Орды.

Оружие стреляющее Полуавтоматическими или Длинными очередями получает дополнительные попадания, но они должны быть распределены только на Орду, а не отдельных персонажей, способных находиться поблизости.

Урон Орде

Каждое попадание, независимо от урона, снижает Размер Орды на 1. Таким образом атака нанёсшая, после вычета Брони и Бонуса Выносливости, 15 очков урона уменьшает Размер Орды на 1. Неслучайным следствием этого является то, что непрерывный огонь и взрывное оружие много более эффективно против орд чем один мощный выстрел, лазерная пушка хороша против танков, а не орд пехоты.

- Количество попаданий оружия с Качеством Взрыв обозначено числом в скобках.
- Против Орд Зоны не используются.
- Орда имеет одно значение Брони, применяющееся против всего урона, а не различное в разных зонах попадания.

Рукопашная

При сражении с Ордой в рукопашной, космодесантник наносит один удар за каждые две степени успеха проверка Навыка Рукопашной. Рукопашное оружие с Качеством Силовое Поле наносит одно дополнительное попадание.

Слом Орды

Когда Размер Орды уменьшается на 25% за ход, она должна совершить проверку Силы Воли на своём следующем ходу. Если на пройдена — Орда может действовать дальше. Если провалена — она ломается и бежит на максимальной скорости.

Если Размер Орды составляет меньше 50% изначального, она получает штраф -10 на проверку Силы Воли. Если Размер Орды составляет меньше 25% изначального, она автоматически проваливает проверку Силы Воли и бежит.

Как атаковать Ордой

Орда может атаковать близких врагов в рукопашной и стрелять в находящихся в удалении в один ход одним атакующим действием.

Рукопашная: Орда атакует всех соседних врагов или, если вы не используете карту, находящихся непосредственной близости врагов (непосредственность близости определяет МИ), т.е. если в непосредственной близости от орды находятся пять боевых братьев, всех и атакует. Орда имеющая две атаки, за обладание двумя оружиями или талантом Быстрая Атака или Молниеносная Атака, использует полное число атак против каждой цели. Высокая численность орды означает, что её Рукопашные атаки невозможно парировать или увернуться от них, если не указано иное.

Стрельба: Орда может совершить столько стрелковых атак, какова первая цифра её Размера. Так Орда с Размерам 25 может сделать 2 стрелковые атаки. Любые дополнительные успеха от попавшей атаки могут быть распределены на любую подходящую цель. Поэтому, если еретики попали из своих автостабов в брата Силаса так что набрали дополнительные успехи, дополнительные попадания применяются к брату Силасу.

Модификаторы дальности и постоянного огня применяются как обычно, Орда не может прицеливаться.

Нехватка патронов и Заедание не применяются к Орде — патронов и стволов у неё хватает.

Урон от Орды

Любая попавшая в цель атака Орды наносит на ((Размер Орды)/10)к10 больше очков урона, до максимума в 2к10. Этот бонус прибавляется к обычному урону оружия Орды. В случае оружия ближнего боя также прибавляется Бонус Силы. Цель уменьшает урон по обычным правилам — Бронёй и Бонусом Выносливости. Таким образом Орда еретиков Размером 25 вооружённая топорами наносит на 2к10 больше урона чем отдельный еретик с топором (1к10+5), а, следовательно, при попадании наносит 3к10+5 урона. Точно также Орда с автопистолетами наносит 3к10+2 урона стрелковой атакой. Это отображает враждебную толпу и бесчисленное количество ударов или свинцовый ливень пуль.

Характеры

Характеры, это особенности личности конкретного космодесантника. Некоторые Характеры связаны с родным орденом — верования, традиции или даже недостатки геносемени — другие отображают уникальность личности конкретного боевого брата.

Цель Характеров — подчеркнуть различия между орденам и отдельными космическими десантниками. В **Deathwatch** они существуют в повествовательных целях, как причины и варианты действий игрока в определённых ситуациях определённым образом. Однако, Характер не смирительная рубашка, он не заставляет персонажа действовать. Он скорее даёт игроку идеи и является возможностью игрока воздействовать отыгрышем на игромеханику.

Использование Характеров

Частью удовольствия от ролевой игры является создание уникального персонажа, а затем использование его преимуществ во время игры. Таким образом Характер для космодесантника может быть как преимуществом, так и испытанием пройдя которое персонаж станет сильнее.

Характер Ордена отображает верования и традиции родного ордена, а также особые причуды и мутации геносемени. Для персонажа Характер Ордена это краеугольный камень психики и меняться он не может.

Личный Характер отображает наиболее сильную грань личности персонажа. Это может казаться обозначиться как стремление жить достойно или согласно кодексу чести. Однако, Характер вашего персонажа является мощным отличием его от других космодесантников вашего ордена. В течении кампании МИ может бросить вызов вашему Характеру и проверить реакцию. Сможете ли вы сохранить свои убеждения будучи окружённым злом и соблазнительными искушениями? Рост и изменение персонажа со временем естественно, и это нашло отражение в Личном Характере. Вы можете изменить Личный Характер в любое время если считаете это правильным, ведь никто не знает персонажа лучше чем вы!

Итак: Характер Ордена неизменен, Личный Характер предназначен для изменения в соответствии с ростом и развитием персонажа по ходу компании.

Характеры могут использоваться для получения бонуса тем же способом что и Очки Судьбы (см. стр. 14). В отличие от траты Очков Судьбы бонус от вызова Характера способен усиливаться в зависимости от отыгрыша.

Вызов Характера

Когда космодесантник фокусируется на основных элементах своей личности, призывает наследие, традиции и важные верования своего ордена боевой брат становится больше чем обычный солдат. Он вызывает свой Характер и становится образцом своего ордена и своих убеждений.

Для вызова Характера игроку нужно только сообщить об этом и применить преимущества. Когда вызывается Характер космодесантник получает применимый бонус, который обычно получается тратой Очка Судьбы (см. стр. 14). Вызов Характера должен соответствовать собственно конкретному Характеру, хотя трактовка и интерпретация Характера остаётся на усмотрение игрока.

Характер может бывать вызван только один (и только один, независимо от количества Характеров) раз за игровую сессию. Данное ограничение призвано подчеркнуть особенности космодесантника и его ордена, а также центрировать игровой опыт.

Усовершенствования

Кроме того, преимущества от вызова Характера могут быть повышены если игрок за космодесантника прикладывает усилия к отыгрышу Характера. Игрок может отобразить как его персонаж сильнее проникается своими идеалами либо учитывает характер при преодолении текущего испытания. Если игрок за космодесантника хорошо отыгрывает его Характер, он может получить Усовершенствование. Усовершенствование удваивает любой применяемый бонус (даёт бонус на проверку +20, а не +10, излечивает 2к5 ран, а не 1к5 и так далее).

Игрок может Усовершенствовать вызов Характера если другие игроки согласны, что он отыгрывается хорошо. Этот бонус предназначен для вознаграждения усилий игрока и признательность его усилий другими боевыми братьями ликвидационной команды. Если большинство считает, что Характер отыгран хорошо — персонаж получает преимущества Усовершенствования.

Заметки дизайнера: вызов Характера

Целью введения Характеров было создание ярких и запоминающихся моментов («божественного мига благословенной ярости») один раз за сессию. Предоставляемая Характером возможность неразрывна связна с орденом космодесантника и его собственной уникальной силой личности, это его шанс показать превосходство своего ордена над остальными или особенности своей личности. МИ рекомендуется сопровождать вызов Характера впечатляющим эффектом даже если игрока подводят кубики. Так вызов Характера при атаке которая попала, однако не нанесла урона, может например сбить врага с ног или (если враг сбежит) оставить на нём характерный и вечный шрам. Конкретика остаётся на усмотрение МИ, но она должна быть соответствующе эпична и вознаграждать за отыгрыш Характера.

Оружие и снаряжение Космодесанта

Космические десантники вооружены одними из самых лучших и смертоносных видов оружия в Империуме.

Рукопашное оружие

Цепной Меч

Цепной меч славно послужил боевому брату во время службы в Штурмовом взводе. Как правило это оружие имеет плоский корпус в котором расположена цепь выступающая наружу только с одной длинной стороны, где зубья могут разрывать плоть и кости.

Силовой Кулак

Силовой Кулак создаёт столь разрушительное силовое поле, что возможности находящегося внутри оружия не важны. Таким образом, вместо окружения силовым полем традиционного оружия, поле охватывает тяжелую и огромную перчатку. Учитывая силу боевого брата, силовой кулак способен проламывать даже крепчайшую броню и разрывать плоть как перезревший фрукт. Учитывая высокое энергопотребление генератора поля кулак связан кабелями с энергетической системой брони. Такие генераторы столь редки и сложны в обслуживании, что даже среди Адептус Астартес силовой кулак — статусное оружие.

Силовой Кулак удваивает Бонус Силы пользователя. (Обратите внимание: Бонус Силы космодесантника уже удвоен чертой Сверхчеловеческая Сила. В данном случае Силовой Кулак увеличивает множитель на единицу, утраивая Бонус.)

Боевой Нож

Когда последняя граната боевого брата брошена, патроны истрачены, а враги всё прибывают, он всегда может обратиться к своему верному ножу. Каждый космодесантник получает такой нож сразу после завершения имплантации и не расстаётся с ним последнего мгновения битвы. Этот большой — размером с меч обычного человека — нож имеет мономолекулярное лезвие не затупляющееся даже за века службы. В некоторых орденах боевые ножи передаются из поколение в поколение, с вытравлением подвигов их владельцев. В других металл ножа выковывается одновременно с плотью владельца и захоранивается вместе с ним.

Стрелковое оружие

Когда имперские жители думают о внешности космических десантников они представляют силовую броню, а когда об их ярости — болтерное оружие. Мощные и тактически гибкие болтеры — излюбленное оружие Адептус Астартес. Большинство моделей болтера произошли от оружия космодесанта, уменьшенного и упрощённого под возможности имперских офицеров и дворян. Громкое и брутальное, болтерное оружие смертоносно в любой руке, но истинную эффективность оно приобретает в руках Адептус Астартес.

Болтеры ведут огонь самодвижущимися масс-реактивными снарядами, называемыми болты, для максимальной убойной силы настроенными взрываться сразу после проникновения в цель. В целом это превосходные хотя и темпераментные устройства, требующие квалифицированного обслуживания самыми верными ритуалами и благословениями. Обычный болтерный патрон 75-ого калибра со сверхплотным металлическим ядром и диамантиновой головкой.

Болт-пистолет Астартес
Не менее убойный чем полномасштабный вариант, болт-пистолет уступает ему в размере обоймы и темпе стрельбы. Однако, он лучше подходит Опустошителям, для стрельбы на меньшую дальность и Штурмовикам, нуждающимся в спецбоеприпасах Караула Смерти.

Болтер Астартес
Основой любого арсенала космодесанта является болтер или болтган. Болтеры различных орденов отличаются возрастов и паттерном, но почти всё болтерное оружие использует одинаковые боеприпасы. Паттерн Караула Смерти имеет селектор патронов, а боевые братья использующие оружие родного ордена устанавливают его аналог.

Тяжёлый болтер Астартес
Тяжёлые болтеры широко используются имперскими силами и за пределами Космодесанта, но ни один их их вариантов не сравнится с карающей мощью оригинала. Это оружие способно действовать в различных условия, как превращая пехотные взводы в кровавую кашу так и разрывая броню техники градом тяжёлых снарядов. Тяжёлые болтеры используют болты куда большего калибра чем остальное болтерное оружие, также они имеют больший запас топлива, а потому способны пролететь большее расстояние.

Гранаты
Бросок гранаты не требует специальной подготовки или таланта, и разрешается проверкой Навыка Стрельбы с применением всех необходимых модификаторов (например, дальности). Обычная дальность броска гранаты — ((Бонус Силы) x3) метров.

Фраг граната
Адептус Астартес наполняют свои фрагментирующиеся (т.е. фраг) гранаты мощным взрывчатым веществом и аэродинамической металлической шрапнелью. Разлетающаяся металлическая шрапнель убийственно-эффективна против боле части пехоты.

Крак граната
Крак гранаты используют концентрированную взрывчатку для пробивания бронированных целей, таких как техника или бункеры. Взрыв хотя и мощный, но не накрывает область, так что данные гранаты непрактичны против большей части пехоты и движущихся целей.

Снаряжение
Прыжковый ранец
Эти большие ракетные ускорители, как правило, подсоединяются к энергосистеме силовой брони. Пользователь запускает ускорители, взмывает в воздух, а затем пикирует на врага. Также прыжковый ранец полезен при преодолении высоких препятствий и удалённых врагов. Большинство боевых братьев успели изучить эти устройства пока служили в штурмовых отрядах, для которых дополнительный шум и громоздкость менее важны чем возросшая мобильность, позволяющая быстрее оказаться в гуще сражения.

Прыжковый ранец Астартес позволяет безопасно и уравляемо падать с любой высоты и совершать любое количество коротких прыжков. Такие прыжки позволяют боевому брату удвоить своё Базовое Движение и перемещаться в любом направлении без ограничений. Для всех других расчётов он считается совершившим соответствующее движение. В конце своего хода он должен приземлиться. Или же прыжковый ранец можно использовать для полёта в течение минуты со скоростью 12 метров в ход, после этого турбинам требуется минута на охлаждение.

Патроны Кракен
Улучшенное топливо патронов Кракен обеспечивают повышенную дальность без снижения бронебойности, а сверхплотный адамантиновый сердечник и более мощный заряд позволяют пробивать даже самые крепкие доспехи.

Эффект: Бронебойность оружия увеличивается до 8, а Дальность на 50%.

Название	Дальн.	Скор.	Урон	Брон.	Обойма	Пер.	Специальное
Рукопашное оружие							
Цепной Меч	—	—	1к10+3	4	—	—	Сбалансированное, Разрывающее
Боевой Нож	—	—	1к10+2	2	—	—	—
Силовой Кулак	—	—	2к10	9	—	—	Силовое Поле, Громоздкое
Стрелковое оружие							
Болтер	100м	О/2/4	2к10+5	5	28	Полное	Разрывающее
Болт-пистолет	30м	О/2/–	2к10+5	5	14	Полное	Разрывающее
Тяжёлый Болтер	150м	–/–/10	2к10+5	5	60	Полное	Разрывающее
Гранаты							
Фраг граната			2к10	0	—	—	Взрыв(5)
Крак граната			3к10+4	6	—	—	—

Качества оружия

Сбалансированное

Некоторые виды оружия, такие как мечи и ножи, сконструированы так, чтобы вес рукояти компенсировал вес лезвия, поскольку так оружием легче управлять. Сбалансированное оружие даёт бонус +10 к проверкам Навыка Рукопашной при Парировании.

Взрыв

Многие виды оружия, в том числе гранаты и ракеты, создают в точке попадания взрыв. При разборе последствий попадания оружия с Качеством Взрыв, получают попадания также те, кто находился на указанном в скобках расстоянии от цели.

Разрывающее

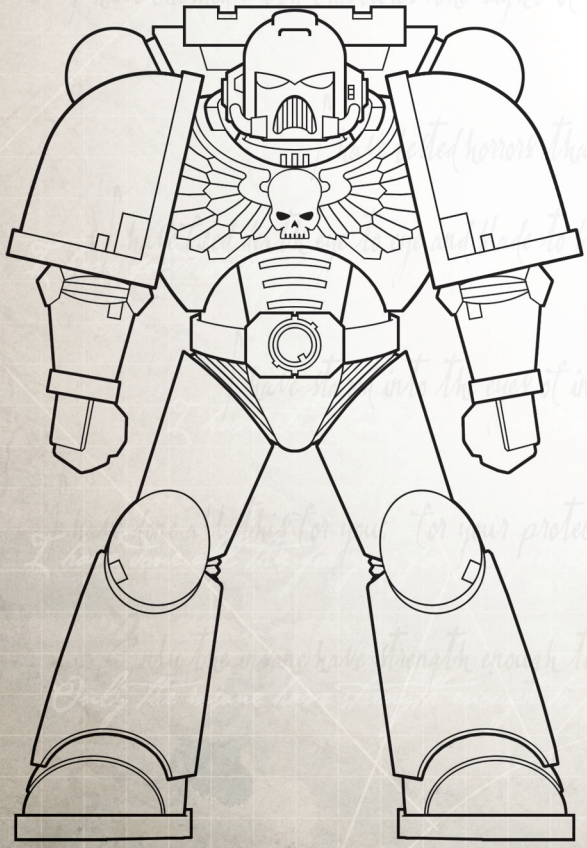
Эффект от применения оружия с Качеством Разрывающее ужасает, оно или взрывается после попадания в тело жертвы или разрывает её плоть и кости движущимися зубьями. При броске на урон от такого оружия киньте дополнительный кубик и отбросьте наименьший результат.

Громоздкое

Огромное и часто чрезвычайно тяжёлое, Громоздкое оружие чрезвычайно неудобно в обороне. Громоздкое оружие не может использоваться при Парировании.

Силовое Поле

Генерируемое специальным устройством силовое поле этого оружия увеличивает Урон и Бронебойность. Эти модификаторы уже включены в профиль оружия. Когда носитель успешно использует это оружие для Парирования атаки нанесённой оружием без этого качества, есть 75% шанс на уничтожение оружия нападавшего.



Силовая броня Марк VII «Аквилла»

Силовая броня Марк VII «Аквилла»

Силовая броня Астартес — лучшая из форм защиты доступных служителю Империума. Не один противник сдался без боя лишь увидев этот знак лучших воинов Императора. Основу большинства комплектов составляют керамитовые пластины, а в движение бронб приводят электромышцы, копирующие движения пользователя и повышающие его силу. Столь сложную технологию используют не только Адептус Астартес, но уникальный имплантированный интерфейс позволяет боевым браться чувствовать броню как собственное тело. Каждый космодесантник отвечает за сохранность своего комплекта брони, части которого возможно служили ордену тысячи лет.

Силовая броня Астартес имеет множество сложных систем, и синергия передовых технологий с физиологией космического десантника породила воистину смертоноснейшее сочетание. Вот его эффекты:

Керамитовое бронирование: Даёт 8 Очков Брони (ОБ) во всех Зонах.

Увеличение силы: Увеличивает Силу боевого брата на +20. Влияние на БС подсчитывается после множителя Сверхчеловеческой Силы.

Авточувства: Космодесантник получает бонус +10 к проверкам Бдительности для зрения и слуха, а также может видеть в темноте.

Осмотическая система жизнеобеспечения: Носящаяся вместе со шлемом броня герметически запечатывается и может поддерживать уровень кислорода пока есть энергия.

Био-монитор и инжекторы: Если внутренний когитатор обнаруживает проблему в био-показаниях носителя, он может ввести ему болеподавители, боевые симуляторы или антитоксины.

Вокс-линк: Служит как обычный вокс и канал для передачи любых сложных данных к которым костюм или владелец получил доступ. Также по этому каналу передаёт данные био-монитор, так что члены отряда могут отслеживать состояние товарищей.

Магнитные подошвы: При активации удерживает космодесантника на любой металлической поверхности (например, на корпусе космического корабля).

Рециркулятор пищи: Фильтры в броне захватывают и перерабатывают выделения организма, восстанавливают их до питательного раствора и внутривенно вводят их носителю. Это может поддержать жизнь боевого брата достаточно долго, но не вечно.

Трудности с мелкой моторикой: Будучи весьма крепкими, бронированные перчатки однако плохо подходят для тонкой работы. Требующие высокой точности задачи получают штраф -10, если не используются инструменты специально созданные для космодесантников.

Последняя Мера

"Тень чужих накрывает звёзды, они пожирают миры, оставляя на своём пути лишь кости и пепел. Я страшусь того, что если их не остановить, они потребят человечество и оставят нас в бесконечной ночи, за которой не последует рассвет."

- Эльшарна, Возвышенный Астропат Лордсхольма

Приключение «Последняя Мера» разработано как шанс игроков и МИ испытать правила ролевой игры **Deathwatch**. Приключение ставит игроков на места членов истребительной команды Караула Смерти, закалённых и элитных воинов Адептус Астартес ,а затем швыряет их в противостояние с огромными ордами устрашающих врагов. Задача приумножить славу ордена, победить врагов Империума и выжить, дабы продолжить отдавать свой святой долг Императору. Также это приключение может выступать отправной точкой для запуска дальнейших приключений и миссий в охваченных войной мирах 41-ого тысячелетия.

Запуск игры

Для запуска этого приключения потребуется 1 игрок на роль МИ, 2-4 для отыгрывания ролей боевых братьев и минимум 2 десятигранных кубика (к10). Вся необходимая информация может быть найдена в этой брошюре, в том числе краткая версия основных правил, описание сеттинга, подробное описание приключения и заранее сгенерированные персонажи. Описание вселенной Warhammer 40,000, в которой происходит действие, можно найти в начале брошюры. Тем не менее, приключение разработано как самостоятельное и не требует дополнительных знания о сеттинге.

Перед запуском приключения МИ стоит удостовериться, что он обладает всей необходимой информацией.

Примечания для МИ

Следующий раздел даёт МИ общий обзор приключения и места в котором оно происходит. В дополнение к этому обзору по книге раскиданы многочисленные врезки «Для МИ». Они содержат советы, подсказки и пояснения по различным правилам, действиям игроков и развитию сюжета.

Обзор приключения

Приключение происходит в расползающемся городе Лордсхольм, что на агро-мире Авалос. Ничем не примечательный Авалос расположен на краю Клина Орфей, между Хетгардом и Колесом Ночи, но ранее был избавлен от интереса врагов Империума. Однако недавно этот мир привлёк внимание Ордо Ксенос и инквизитора Калистради, прибывшей со своей свитой расследовать слухи и признаки заражения генокрадами. Но обнаруженное было много хуже ожиданий.

Приключение делится на три части: Крещение Огнём, Пожары Лордсхольма и Владыка Тьмы и Крови.

Часть I: Крещение Огнём

Первая часть приключения повествует о прибытии боевых братьев, посланных в Лордсхольм по просьбе инквизитора Калистради для очищения от Генокрадской заразы, на Авалос. По прибытии, однако, оказалось что дела даже хуже чем предполагалось и Лордсхольм соскальзывает тотальную войну. Спустя мгновение после выхода на орбиту фрегат наших героев оказался под ударом роя кракенов (био-кораблей тиранидов обследующих систему перед прибытием флота-улья). Боевые братья едва успели спастись в десантной капсуле пока корабли разрывали на куски, лишив героев и транспорта и шанса на перегруппировку. Передатчик Инквизитора получил сигнал капсулы и сменил её курс на город Лордсхольм. Именно здесь приключение начинается, в упавшей посреди сражения, воя ветра и шума дождя десантной капсуле.

Герои прибыли (пробив крышу Имперской часовни) в Район Портика, в котором 117-ый полк Сил Планетарной Обороны удерживают позиции от крупных сил повстанцев (инфицированных или контролируемых Владыкой Выводка и его гнездом). Игроки должны защитить часовню и отбить атаку, это позволит им продемонстрировать свои боевые способности и поднять боевой дух СПО. После окончания сражения боевые братья знакомятся к капитаном Акостой, командиром оставшегося свободным СПО Лордсхольма. Он благословляет их прибытие и желает поговорить наедине. После этого он меняет форму, демонстрируя, что на самом деле он Ассасин-Калидус по имени Синдала.

Синдала обрисовывает тяжесть ситуации (Калистради отсутствует, она является последней из свиты инквизитора, город недалеко от места падения) и передаёт командование боевым братьям. В этой точке вступают в игру Задачи Миссии (подробности о Миссии и Задачах Миссии на странице 27). Синдала предполагает, что Первичной Задачей является нахождение Лордсхольмского астропата Эльшарны и отправка запрос поддержки по каналам Караула Смерти. Она уже видела такое раньше и утверждает что осталось всего несколько часов перед тем как тень в Варпе отрежет межпланетную связь. Тем не менее, просто отправки сообщения недостаточно — без вмешательства город падёт ещё до наступления ночи. Так что у ликвидационной команды есть другая Первичная Задача — найти и уничтожить Повелителя Выводка, что подорвёт силы повстанцев и даст СПО шанс освободить город.

Также есть ряд более мелких проблем (Вторичных и Третичных Задач) полезных в сражении: зачистка города от банд генокрадов, уничтожение укреплённых пунктов и лидеров мятежников, поиск и помощь частям СПО, а также нахождение оружия (арсенал героев ограничен — только то что у них есть с собой и в десантной капсуле) — всё это будет способствовать успеху или провалу всей операции.

Часть II: Пожары Лордсхольма

Со знанием обстановки и горящим городом под ногами, боевые братья вольны выполнять Задачи так, как считают нужным, а если у них есть собственный план по освобождению города, самое время приступить к его осуществлению. Такой подход может показаться сложным, так что игроки и МИ могут или переходить от одной схватки до другой и так до самого Владыки Выводка или выбирать и выполнть конкретные Задачи. По желанию игроки могут выбрать и параметры задачи, придумать свои собственные стратегии и тактики, будь то скрытность, лобовая атака или саботаж.

Лордсхольм разделён на четыре района: Магистриа, Портика, Фабрика и Калистриа. Каждый имеет свои Задачи, проблемы и кусок продолжающейся битвы за город. Также в одном из этих районов спрятано гнездо Владыки Выводка. Боевые братья начинают в районе Портика, но могут свободно передвигаться по городу в зависимости от плана нападения и выбранной Задачи. Районы выглядят так:

Район Портика: В этот район прибыла ликвидационная команда и здесь их первичная база. В основном захвачен повстанцами, но Синдала (в облике капитана Акосты) удерживает небольшой участок. В этом районе также хранятся и подготавливаются к транспортировке товары в другие миры и из других миров. Так что у ИП и СПО есть шанс найти припасы или ударить по повстанцам, лишив их оружия.

Район Магистриа: Здесь расположена резиденция лорда-губернатора Периана Торсхольта, которая всё ещё не пала перед повстанцами (в основном из-за решения Периана оттянуть все силы для защиты собственной шеи). Также здесь находится Дом Отзвуков, где проживает астропат Эльшарна. Если боевые браться желают отправить астропатическую просьбу о помощи, они должны прибыть сюда. К сожалению район охвачен хаосом. Многие дворяне инфицированы и внутрь пробралось несколько генокрадов. Также это место может быть источником союзов, в зависимости от того, сохранят ли герои жизнь лорда-губернатора или казнят его, они могут получить помощь его гвардии в освобождении города.

Район Калистриа: Это основной жилой район и боевые действия здесь кипят. Здесь можно найти лидеров и укрепления повстанцев, а также союзников в виде гражданских и отрядов СПО, осаждённых в зданиях. Освобождение района, или по меньшей мере ослабление мятежников сделает финальное противостояние проще.

Район Фабрика: Заполненный мануфакториями, этот основной промышленный район скрывает гнездо Владыки Выводка. Фактически он целиком контролируется повстанцами. Боевым братьям требуется пробиться (или прокрасться) туда для выполнения Задачи (см. Часть III: Владыка Тьмы и Крови).

Часть III: Владыка Тьмы и Крови

После отправки (или неотправки) астропатического сообщения игроки готовы найти Владыку Выводка и зачистить его гнездо. О его местонахождении боевые браться могут узнать многими способами, разведкой и сбором информации в других районах. Гнездо расположено в районе Фабрика в здании Солар и Сонс Прометиум Воркс. В зависимости от способа атаки битва может стать большой охотой или генеральным сражением — среда для сражения весьма опасная, а Владыка Выводка и генокрады ловко её используют, быстро атакуют, лазают по стенам и опорам, а также используя водостоки, слишком маленькие для боевых братьев. Скорее всего Владыка Выводка постарается ослабить героев, заставить их израсходовать боеприпасы на приспешников и лишь затем заманить в своё логово, напорный резервуар, где и уничтожить боевых братьев (те, разумеется, попробуют этому помешать или пережить).

Убийство Владыки Выводка временно ввергнет генокрадов и мятежников в замешательство, давая СПО и боевым братьям возможность победить. Битва ещё не закончена, но победа уже очевидна. В логове Владыки Выводка герои также обнаружат труп Калистради, её заметки и тёмную правду о заражении. Приключение оканчивается тем, что боевые братья обдумывают эту истину и смотрят на нисходящую тень флота-улья тиранидов.

Сеттинг

Последняя Мера проходит в древнем городе Лордсхольм в течении одной кровавой ночи огня и мятежа. Это тёмное и разлагающееся место заполненное тенями и криками. Оно полно скрывающимися врагами и прячущимися гражданскими, через которых боевые браться должны пробиться, прокрасться или выторговать себе путь к битве против мятежников, чужих и предателей. Также именно здесь судьба мира висит на волоске, и жизни нескольких миллионов имперских жителей зависят от действий нескольких смельчаков сражающихся против наступающей тьмы. Этот мир в огне, гибель его близка, последней и единственной надеждой Авалоса является Империум.

Дать этому сеттингу жизнь — одна из задач МИ, ведь это может значительно усилить ощущения игроков от тёмной ночь Лордсхольма. Город и сеттинг существуют чтобы заставить боевых братьев почувствовать тяжесть своего долга и подавляющую численность врагов. Персонажи могущественны будучи не только космодесантниками, но и членами ликвидационной команды Караула Смерти, они явно сильнейшие из ходящих по улицам города, но их всего лишь горстка против легиона врагов. Другим важным фактором является время, а также господствующая ночь, игроки должны видеть как вокруг них рушится город, пожары освещают небо, а улицы устилаются трупами. Игроки должны ясно осознавать — Лордсхольм падёт и только они могут изменить его судьбу.

Миссии

Миссии дают МИ основу для создания приключения и демонстрируют воинственную натуру членов Караула Смерти. Миссии разделяются на разделы известные как Задачи, каждая из которых является частью большого приключения и способствует его успеху. Существует три вида Задач:

Первичные Задачи: Для успеха Миссии все такие задачи должны быть выполнены.

Вторичные Задачи: Данные Задачи не так важны, но существенно способствуют успеху Миссии и увеличивают ценность победы.

Третичные Задачи (или Внеплановая Цель): Такие Задачи не имеют жизненно-важного значения, но дают возможность заработать дополнительную славу и известность.

Последняя Мера строится вокруг концепции отражения планетарного вторжения и использует Задачи как подсказки игрокам что они должны сделать для защиты Лордсхольма и излечения заразы генокрадов. Однако МИ должны помнить, что Задачи это лишь подсказки и инструменты, и могут быть изменены, заменены или отвергнуты в зависимости от хода приключения и развития сюжета. Также задачи полезны в качестве измерителя успехов и провалов игроков, как членов ликвидационной команды.

По этой причине в этом приключении правила Миссий были сокращены, что позволило сосредоточиться на Задачах, однако основная книга правил **Deathwatch** содержит много больше дополнительных понятий, таких как Клятвы (обеты Императору, Ордену или ликвидационной команде приносимые до Миссии), Темы (Штурм, Разведка или Дипломатия) и Осложнения (Неточная Выброска, Предатели или Неточные Данные). Также Миссии и выполнение Задач играют важную роль в получении боевым братом Очков Опыта и Известности, улучшающих его способности и положение в Ордене.

Окраинный мир

По большому счёту Авалос, как и миллионы других миров по всему Империуму, ничем не примечателен. Жители его непрестанно трудятся под властью Императора и руководством Администратума. Авалос расположен на краю Клина Орфей, между Хетгардом и Колесом Ночи на Восточной Периферии Галактики. Будучи агро-миром, он почти полностью отдан под сельскохозяйственные культуры и одомашненных животных, экспортируя огромное количество продовольствия (идущее в основном на прокорм Ахилова Крестового Похода).

Большая часть поверхности мира является малонаселённой местностью, покрытой сетью ферм, садов, мельниц и скотоводческих хозяйств. Они связаны обширной сетью судоходных путей, обычных и железных дорог ведущих к одному главному городу и космопорту — Лордсхольму. Расположенный на краю крупнейшего мирового континента, южного, город является домом для основной массы населения планеты, резиденцией правительства, гарнизоном СПО и точкой связи с великим Империумом.

Лордсхольм: Град во пламени

Ещё до мятежа Владыки Выводка Лордсхольм был стар и разлагался как может разлагаться только город построенные скорее по необходимости чем ради великой цели. Тянущиеся вдоль береговой линии его длинные улицы узки и извилисты, усыпаны проседающими зданиями и разваливающимися башнями. Дороги его большей частью вымощены булыжниками, но кое где (например в бедных кварталах) покрыты грязью и обрамлены открытыми канализационными каналами. Эти тусклые и грязные районы окрашены в коричневый и грязно-серый, наполнены толпами людей и вонью от гнили.

С появлением Владыки Выводка и его генокрадов всё стало ещё хуже. Сейчас большая часть города лежит в руинах, а оставшаяся стала полем битвы. Улицы усеяны трупами, а пожары беспрепятственно пожирают здания, истребляя как мятежников так и оставшихся верных. Многие здания и дороги спешно укреплены, а установленные баррикады блокируют многие пути. Пока игроки путешествуют по Лордсхольму, будьте умерены они услышат треск лазганов или перестук тяжелых стабберов, отдающийся эхом между зданиями.

Добавьте к этому мрачные городские каналы. В Лордсхольме их сотни, пересекающие город, они делят его на районы, превращая многие городские кварталы в острова. Ранее они были частью процветающей инфраструктуры города, теперь же каналы стали заполненными трупами барьерами, поверх которых мятежники и лоялисты обмениваются выстрелами и гранатами. Также каналы являются для игроков уникальной проблемой - для передвижения по городу необходимо пересекать каналы в конкретных точках, а большинство мостов уничтожено. Кроме того мятежники использовали каналы для изоляции города от остальной планеты — сожгли все мосты на материк.

Район Магистриа

Этот район расположен в северной части города, на скале с видом на залив. Отделённый от остального города широкими каналами район служит домом лорда-губернатора Периана Торсхольта и скудной части дворянства Авалоса. Здесь упадок не столь очевиден — малая часть богатств мира была вложена в грандиозные дома, парки и статуи Бога-Императора. Это единственная часть города сохранившаяся в целости, в основном потому, что Торсхольт закрыл ворота, сжёг мосты и отозвал значительную часть СПО для охраны этого района. Важные объекты района Магистриа:

- **Торсхольт Манор**: Просторный, величественный дом расположен на самой высокой части скал и от туда взирает на весь город. Он был сосредоточением власти в Авалосе сколько помнят люди и всегда был ядром влияния и могущества. Широкие открытые сады простираются на несколько акров и окружены белыми мраморными стенами. Губернатор и его приближённые заняли сотни комнат, залов и апартаментов проводя время в пиршествах и празднествах, пытаясь поверить в то что город не охвачен пламенем мятежа.

- **Дом Отзвуков**: Высочайшее задание Лордсхольма, Дом Отзвуков, имеющий вид на море и расположенный с краю Торсхольт Манора. Избегаемый суеверной знатью, этот дом является местом шёпотом и магии, местом жительства астропата Эльшарны, её Пустой Гвардии и других, более слабых псайкеров. В момент начала мятежа Пустая Гвардия запечатала башню, закрыла доступ к Эльшарне и принялись ждать приказов лорда-губернатора — которых так и не последовало.

Район Портика

Юго-восточная часть города и большая часть береговой линии именуется районом Портика. Это центр дорог, маг-рельсов и доков в котором хранятся товары для самого Авалоса, мануфакториев Фабрики или предназначенные к вывозу через космопорт. Близость к морю привела к сырости, холоду и вонючему солёному туману. С момента восстания тут развернулись жаркие бои между мятежниками и СПО, причин этому две: космопорт и база СПО, с её арсеналом. Пока СПО, благодаря подрыву множества мостов и созданию самодельных баррикад из складов и маг-машин, держатся, но из последних сил. Важные объекты района Портика:

- **Космопорт Авалоса**: Маленький и по стандартам остального сектора примитивный, космопорт является, однако, единственной связью с остальным Империумом. В первые часы мятежа повстанцы напали на него, желая получить нетронутым. Но сильное сопротивление СПО и героизм нескольких офицеров позволил удержать ситуацию и свести ущерб к нескольким упавшим платформам и вспыхнувшим спускаемым аппаратам. Однако оставшиеся по прежнему сражаются превратив космопорт в спорную территорию.
- **База СПО Авалоса**: Последним истинным оплотом имперского правления (не считая поместья губернатора) на Авалосе остаётся база СПО. Поскольку большая часть подразделения была отозвана для защиты усадьбы, оставшиеся солдаты едва успели занять стены как на них обрушились самоубийственные атаки мятежников из соседних районов. Однако сопротивление слабеет, и падение этой базы может нанести СПО такой удар, от которого уже не оправится.
- **Имперские Склады**: Благодаря специфике и местоположению района здесь хранится множество материалов и оборудования. Также здесь расположены огромные подземные имперские хранилища опечатанные СПО в начале мятежа, а затем отрезанные приливом битвы. Получение СПО доступа к этому снаряжению и боеприпасам значительно улучшит положение лоялистов. А если хранилища найдут повстанцы — СПО безусловно умоется кровью.

Район Калистриа

Перенаселённая западная часть города, раскинувшаяся вдоль каналов и по материку зовётся районом Калистриа. Этот переполненный человеческий улей усеян гниющими зданиями, разрушающимися дорогами и разбитыми стенами. В результате восстания бесчисленные извилистые улочки и разлагающиеся таунхаузы сталь центром усилий мятежников по получению контроля над городом. Теперь в районе даже переход улицы может стать фатальным, ведь снайперы, стабберные гнёзда и мины-ловушки (установленные обеими сторонами) калечат, убивают и обстреливают всё что попадётся. Если СПО хочет получить шанс вернуть город — ей придётся взять контроль над эти районом. Важные объекты района Калистриа:

- **Рынки Старьёвщиков**: Вереница крупных открытых площадей в центре города были известны жителям Лордсхольма как Рынки Старьёвщиков. Не так давно люди приходили сюда ради покупки, продажи или обмена товаров и услуг. После мятежа площади стали поле боя, покрылись баррикадами и окопами. Иногда площади переходят из рук в руки несколько раз в час, пока мятежники и СПО соперничают в бесконечных контратаках.

- **Слепой Святой**: Не весь район находится в руках мятежников, пока ещё держатся небольшие очаги сопротивления. Слепой Святой один из таких, эту таверну облюбовали силовики и солдаты СПО. Когда восстание вспыхнуло клиенты быстро забаррикадировались и отбили все атаки. Даже сейчас ключевые офицеры СПО и умелые силовики держатся в ожидании поддержки, хотя с каждым мгновением их шансы тают.
- **Яма Мерзости**: На западной окраине района расположены трущобы, колыбель бедных и неимущих Лордсхольма. Впервые бунт укрепился именно здесь, в месте именуемом СПО Ямой Мерзости. СПО предполагает, что лидеры мятежников направляют и контролируют повстанцев из Ямы, но никто ещё прожил достаточно долго пытаясь это проверить.

Район Фабрика

Расположенное глубоко в сердце города, скрытое пеленой дыма и кольцом из десятков грязных каналов, промышленное сердце города зовётся районом Фабрика. Заполненный заводами, фабриками и мануфакториями, район является размалывающим и грохочущим индустриальным центром Лордсхольма и источником большей части готовых товаров. Также здесь расположены великие прометиумные заводы, дающие городу свет и электричество. До мятежа он был местом многочисленных кровавых убийств и необъяснимых исчезновений. Затем район стал первый мишенью мятежников и пал изнутри. Однако с тех пор он остался в целом невредим, улицы его опустели, границы укреплены, мосты подняты, а ворота закрыты. Важные объекты района Фабрика:

- **Мост Прометиума**: Большинство меньших мостов и эстакад разрушено, для доступа в район осталась только одна крупная артерия - Мост Прометиума. Построенный из грязного железа и управляемый мощным редуктором, он простирается на стометровым каналом. Поскольку повстанцы захватили район, мост остаётся поднятым, также его защищают десятки мятежников.
- **Морской Сток**: Даже при поднятом Мосту Прометиума можно попасть в район Фабрика по морю. Все отходы и грязь заводов стекает в море по сточным каналам, после чего дважды в день забирается приливом. Морские сточные каналы проходят по всему району, связывая почти все его промышленные здания.
- **Солар и Сонс Прометиум Воркс**: В ничем не примечательном заводе в центре прометиумной переработки, Солар и Сонс Прометиум Воркс сейчас обосновался Владыка Выводка и его гнездо. За несколько недель до восстания отчёты об убийствах и ночных тенях создали району и заводу мрачную репутацию. Но теперь он преобразован в склеп, из тьмы которого Владыка Выводка направляет своих детей на празднике хаоса и разрушения.

Тень Разума Улья

Последней частью сеттинга является само присутствие Владыки Выводка и его детей — предвестников прибытия Флота-Улья Дагон, который может в любой момент появиться и сожрать весь мир целиком. Ужас этой судьбы пронизывает всю планету: мятежники знают, что грядет нечто великое и радуются этому, СПО чувствует дыхание неизвестного зверя за спиной, боевые братья несут самую тяжкую ношу — знать, что настоящий ужас ещё впереди.

Природа тиранидской угрозы (которой порождены генокрады и Владыка Выводка) в том, что они распространяются среди звёзд, пожирая в вечной жажде биомассы целые миры и оставляя позади себя лишь бесплодные скалы и пыль. Флот-Улей Дагон действует на крупной часть Иерихонского Пролива. На множестве миров и в пустоте, Империум пытается сдержать его орды биосконструированных воинов, но они медленно пожирают один мир за другим.

МИ должен внушить игрокам серьёзность угрозы для Авалоса и самой ликвидационной команды. Если её не остановить — Авалос будет уничтожен. Не оккупирован, ограблен или обращён в руины, мир будет сожран, целиком и полностью очищен от биологической жизни, от вершин гор до дна океана. Города Авалоса обратятся в пыль, его моря и воздух выкачают, а жители станут мясом для флота-улья. Однако, хотя боевые братья способны оценить масштаб угрозы, игрокам она может быть не столь очевидной (особенно есть они не знакомы с сеттингом Warhammer 40,000). В таком случае МИ может использовать Синдалу (выжившего в такой атаке Агента Трона) для передачи надлежащих кровавых подробностей.

Чужие и антагонисты

На протяжении приключения боевые браться встретятся с ключевыми НИП — некоторые могут стать союзниками, но большинство - противниками.

Инквизитор Калистради

«Авалос имеет все признаки заражения, и, как и на многих захолустных мирах, его власти неспособны выявить признаки инфекции и устранить её. Я проведу расследование и выясню степень заражения, но моей рекомендацией может стать зачистка Авалоса, дабы не привести Флот-Улей Дагон ещё ближе к Колесу Ночи.»

Калистради была инквизитором Ордо Ксенос и специалистом по инфекции генокрадов. И, хотя боевые братья не узнают об этом пока не найдут логово Владыки Выводка, в настоящее время она мертва. После месяцев расследования она отследила источник заражения от великих южных ферм до Лордсхольма. Первоначально она подозревала в соучастии лорда-губернатора Торсхольта. Однако позже она поняла — он виновен только в некомпетентности. Но инквизитор не знала, что с момента появления на Авалосе за ней следили, и когда они прибыла в город, древний генокрад решил действовать, организовал мятеж и погрузил Лордсхольм в хаос. Инквизитор направила часть своей команды на помощь городу, а сама отправилась на поиски Владыки Выводка, опасаясь того, что подмога Караула Смерти не успеет до падения города. К сожалению она не пережила встречу с Владыкой Выводка и его детьми.

И хотя Калистради не может помочь боевым братьям лично, она оставила им подсказки и информацию, способную помочь им найти логово Владыки Выводка.

Синдала, она же капитан Акоста

"Император защищает тех, кто защищает себя."

Единственный член свиты Калистради, Синдала умелый Агент Трона и Ассасин Храма Калидус. В самом начале мятежа восставшие убили большинство офицеров СПО, посеяв среди солдат хаос. До визита в гнездо Калистради приказала Синдале использовать полиморфин для принятия облика офицера СПО и удерживать полк до её возвращения. Это было пять дней назад. С тех пор она удерживает позиции, надеясь на прибытие помощи или возвращение Калистради. Синдала фанатичный служитель Императора и Инквизиции, готовый умереть ради завершения миссии своей госпожи.

Синдала является (вместо Калистради) контактом боевых братьев на Авалосе и наиболее близким союзником. МИ может использовать её (как почти равную боевым братьям) для оказания помощи, передачи информации и, если игроки не знают как поступить, указанию правильного пути. Однако, она ни в коей мере не ответственна за ликвидационную команду, и они не могут ей приказывать. Синдала позволит им сделать собственный выбор.

Для Синдалы не предусмотрено профиля, поскольку она неспособна напрямую помочь персонажем в бою. Однако можно предположить, что по сравнению с Владыкой Выводка или несколькими генокрадами она не представляет существенной угрозы.

Примечание: В дополнение к данными по местности и помощи с СПО (роли капитана Акосты) Синдала также может, при наличии хорошего плана, помочь боевым братьям проникновением и выдачей себя за другого. Это может быть как важный лидер мятежников или лорда-губернатор, а также инфильтрация впереди ликвидационной команды и разведка. Но она не бездумное орудие и соглашается помочь только если у боевых братьев есть достаточны хорошее обоснование своего плана.

Эльшарна, Возвышенный Астропат

«Даже слепыми глазами я вижу приближение конца. Тьма в варпе и тень в пустоте пришла на Авалос и принесёт нам смерть.»

Только Эльшарна, Возвышенный Астропат Авалоса и боевые братья могут отправить просьбу о помощи пока тень в варпе не изолирует планету. Эльшарна — слепая девушка запертая в верхних покоях Дома Отзвуков, в которых её надёжно запер

Торсхольт. Ей становится известно о ликвидационной команде сразу по прибытии, поскольку столь могучие и отмеченные судьбой воины не избегут попадания в её видения.

Как и многих псайкеров, Эльшарну может быть трудно понять, она говорит загадками, а то что своим пустыми глазницами она видит прошлое, настоящее и будущее не облегчает коммуникацию. МИ может использовать её для обнаружения признаков Владыки Выводка, если боевые братья смогли использовать более точные способы. Также она может проконсультировать героев о возможных Задачах. Независимо от предмета дискуссии игроки получат информацию похороненную в гибельных и ужасных пророчествах — Эльшарна ясно видит приближение флота-улья и знает, чем это грозит Авалосу.

Профиля для Эльшарны нет, в боях она не участвует.

Лорд-губернатор Периан Торсхольт

"Это всего лишь маленькие гражданские волнения, их разжигают несколько недовольных бедняков. Я убеждён, скоро они прекратятся..."

Периан Торсхольт, правитель и планетарный губернатор Авалоса, вовсе не злой и даже не особо некомпетентный человек, но он ужасающе плохо подготовлен к текущей ситуации. В начале мятежа он, справедливо опасаясь что станет мишенью, отозвал большую часть своей охраны и СПО на защиту своего поместья. Отрезанный от мира, он смог убедить себя в благоприятном исходе.

Профиля для Торсхольта нет, в боях он не участвует.

Примечание: Торсхольт может стать сильным союзником или раздражающим врагом в зависимости от избранной игроками манеры общения. Возможности его впечатляют, ведь он до сих пор законный планетарный губернатор, занимающий этот пост в соответствии с мандатом дворян и молчаливого согласия Администратума. Однако он прибывает в нерешительности и боится каждой тени. Если игроки поведут себя с ним грубо, он или укроется в поместье или будет сокрушён до состояния твари дрожащей и не сможет помочь вовсе. Однако, если герои проявят хоть гран уважения (потворствуя его природному эго) он приложит усилия чтобы им помочь. Торсхольт знает, что не имеет власти над боевыми братьями (и не хотел бы её), но считает себя по меньшей мере равным им (как бы не было это смешно для члена Адептус Астартес).

Ополченцы Лордсхольма, солдаты СПО

"Господин! Солдаты построены и готовы к делу."

Армия Авалоса в основном состоит из молодых людей, призванных в Силы Планетарной Обороны или СПО. Ведомые офицерами из правящей элиты (различного качества) и скверно обученные, их боевой опыт до мятежа был несущественным. Однако, они гордятся своим городом, своим миром и готовы умереть защищая их.

Орда Ополченцев СПО

НР	НС	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
35	35	30	30	30	20	30	30	30

Движение: 3/6/9/18 **Размер**: 30
Броня: Флак-броня (все 4)
Оружие: Лазган (100м; О/3/—; 1к10+4 Э; БР 1), или Команда Тяжёлого Вооружения с тяжёлым стаббером с водяным охлаждением (100м; —/—/10; 2к10+4 У; БР 2).

Мятежники

"Владыка Тьмы и Крови пришёл. Падите на колени и примите близкий конец."

Многие из мятежников являются гражданскими, осквернёнными Владыкой Выводка и его детьми. Другие, лишь недовольные взявшие оружие против ненавистных представителей высших классов. Набегающие толпами, мятежники могут быть различных форм и размеров, но все управляются ненавистью и желанием бойни Владыки Выводка.

Орда мятежников

НР	НС	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
25	25	30	30	30	20	30	40	30

Движение: 3/6/9/18 **Размер**: 30
Броня: Нет
Оружие: Грубое рукопашное оружие (1к10+3 Р; БР 0); Стаб-винтовка (100м; О/—/—; 1к10+3 У; БР 0), или Команда Тяжёлого Вооружения с тяжёлым стаббером с водяным охлаждением (100м; —/—/10; 2к10+4 У; БР 2).

Лидер мятежников								
НР	НС	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
45	35	40	40	30	20	30	40	30

Движение: 3/6/9/18 **Раны**: 16
Броня: Окровавленная флак-броня (все 4)
Оружие: Цепной меч (1к10+5 Р; БР 2), Автопистолет (30м; О/—/6; 1к10+2 У; БР 0; Обойма 18; Перезарядка: Полное)

Генерал Мятежников								
НР	НС	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
55	35	40	40	30	20	30	40	30

Движение: 3/6/9/18 **Раны**: 19
Броня: Тяжёлый панцирь (все 6)
Оружие: Силовой меч (1к10+7 К; БР 5), плазменный пистолет (30м; О/—/—; 2к10+8 У; БР 6; Обойма 12; Перезарядка: Полное).
Примечание: После каждого столкновения с мятежниками они становятся всё более организованными. Если ликвидационная команда передвигается на большие расстояния скрытно, МИ следует увеличить Численность Орды мятежников на 5 за каждое столкновение. Также он может добавить лидеров или генералов, команды тяжёлого вооружения или засады мятежников (на баррикадах, в зданиях или даже со скрытыми в рядах генокрадами).

Лордсхольмский генокрад

Чада Владыки выводка расплодились и размножились, и теперь крадутся по улицам Лордсхольма, порождая на своём пути хаос и резню.

Лордсхольмский генокрад								
НР	НС	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
65	—	(12) 60	60	60	30	55	40	—

Движение: 12/24/36/72 **Раны**: 20
Умения: Бдительность (Вос), Восхождение (Лов), Плавание (Сил) +10.
Черты: Сверхчеловеческая Сила (х2)
Броня: Укреплённый хитин (все 6)
Оружие: Раздирающие когти (2к10+12; БР 5, Специальное)
Специальные правила
Стелс: Генокрадов, мастеров преследования добычи, трудно обнаружить даже на открытой местности. Если генокрад движется со скоростью Полудвижения и не атакует, для его обнаружения нужно пройти Среднюю (+0) проверку Бдительности.
Раздирающие когти: Когти генокрада остры как бритвы и удачный удар может пробить даже самые прочные доспехи. Если при броске атаки этим оружием было получено две или более степени успеха, Бронебойность удваивается.

Лордсхольмский Владыка Выводка

Владыка Выводка, это древний и могучий генокрад, лидер тиранидского заражения Авалоса. Своими мощными психическими способностями он направляет и командует своими последователями прямо из гнезда.

Лордсхольмский Владыка Выводка								
НР	НС	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
67	—	(12) 60	(12) 60	60	45	55	50	—

Движение: 6/12/24/36 **Раны**: 80
Умения: Бдительность (Вос), Восхождение (Лов), Плавание (Сил).
Черты: Сверхчеловеческая Сила (х2), Сверхчеловеческая Выносливость (х2)
Броня: Укреплённый хитин (все 8)
Оружие: Раздирающие когти (2к10+12; БР 5, Специальное)
Стелс: Владыку Выводка, мастера преследования добычи, трудно обнаружить даже на открытой местности. Если Владыка Выводка движется со скоростью Полудвижения и не атакует, для его обнаружения нужно пройти Среднюю (+0) проверку Бдительности.
Раздирающие когти: Когти Владыки Выводка остры как бритвы и удачный удар может пробить даже самые прочные доспехи. Если при броске атаки этим оружием было получено две или более степени успеха, Бронебойность удваивается.
Владыка Крови: Владыка Выводка — отец и господин генокрадского заражения, а потому много сильнее обычного генокрада. Он может трижды атаковать в одном раунде Полным действием. Эти атаки можно разделить против разных целей.

Часть I: Крещение Огнём

«Кровь Императора! Посмотрите на эти ЗУБЫЫЫ!»

- последние слова Галрита Халтрема, капитана Вэлианта

Первая часть приключения начинается с падения персонажей прямо в разгар битвы. За короткий срок они должны удержать свои позиции, оценить ситуацию и сформировать план нападения, способного рассеять подогреваемое ксеносами восстание. Удача и решимость должны помочь игрокам к завершению этого раздела определить цели миссии и отправиться в пылающий город, дабы выполнить задачу и принести смерть врагам Императора.

Ранее на планете...

Приключение начинается с высадки боевых братьев из уничтожаемого судна на поверхность планеты. Однако до начала действия МИ должен ввести игроков в курс дела и проинформировать о причине их прибытия на Авалос. Это важный этап, поскольку в отличие от большинства имперских войск Адептус Астартес, как правило, хорошо информированы и подготовлены к высадке, будучи проинструктированы командованием о природе врага и тонкостях задачи.

Шесть месяцев назад инквизитор Калистради, ведомая слухами о генокрадском заражении и сообщениями о замеченном на краю системы космическом скитальце, прибыла на Авалос. После месяцев тайных расследований, она подтвердила достоверность слухов — генокрады действительно обосновались на Авалосе, в главном городе, Лордсхольме. Не имея возможности избавится от заразы самостоятельно и подозревающая власти в пособничестве, она послала зашифрованное астропатическое послание в крепость Караула Эриох, в котором имелся официальный запрос о помощи к Караулу Смерти в очищении генокрадской инфекции на Авалосе. После рассмотрения доказательств и оценки угрозы капитан Караула счёл опасность достаточно серьёзной и направил ликвидационную команду.

После того как игроки готовы и представляют природу их миссии, МИ может зачитать или перефразировать следующее:

*Ваш перелёт в систему Авалос на имперском фрегате типа Меч, **Вэлиант** прошёл быстро. В течении перелёта вы держались в стороне от команды, который в свою очередь также старался держался от нескольких легендарных Астартес подальше. Ваше единственное общение происходило с капитаном Галритом Халтремом, уведомлявшего о ходе корабля и заверявшего, что судно движется к Авалосу так быстро, как только возможно.*

*Два часа назад, **Вэлиант** вошёл в систему Авалос и направился к основной биосфере. Сканирование системы показало только пыль и тишину.*

47 минут назад, судно вышло на дистанцию вокс-связи с Авалосом, но когда капитан попытался связаться с планетарными властями ему отозвался только белый шум статики.

*18 минут назад, **Вэлиант** вышел на орбиту над Авалосом. Сразу после этого из-за крупнейшей луны Авалоса вылетел рой тиранидских кракенов и захватил экипаж корабля врасплох. Даже под шквалом сжигающих корабль биоплазмы и пироспор вашей ликвидационной команде удалось добраться до десантной капсулы и подготовиться к запуску. Своим последним движением капитан Халтрем открыл створки ангара и выпустил капсулу к планете. Через несколько мгновений корпус фрегата разлетелся под челюстями кракена.*

6 минут назад, ваша десантная капсула с рёвом рвала атмосферу Авалоса, оставляя в небе огненный шлейф, а объятия гравитации вы пережили только благодаря усиленному телу. Тем не менее на высоте нескольких километров рудиментарная система наведения капсулы скорректировала курс на радио-маяк Астартес. Спустя несколько секунд вы с оглушительным грохотом приземлились. Почти сразу ваша сбруя расстегнулась, а створки капсулы раскрылись.

Выйдя из капсулы вы поняли, что приземлились чквозь крышу имперской часовни, разрушив скамейки, изразцы и статуи. Через пробитое капсулой отверстие вы видите тёмную ночь, а дождь льётся на вашу броню. Через расколотые двери виден Лордсхольм, древний и полуразрушенный город, ныне пропитанный дождём, но всё равно охваченный неконтролируемыми пожарами со всех сторон. Близкие залпы оружия и взрывы говорят о идущей битве.

Битва за часовню

Перед часовней 600 солдат 117-ого полка Сил Планетарной Обороны под командованием капитана Акосты (Синдалы) отражают атаку тысяч мятежников. Солдаты соорудили баррикаду из остатков кладки, трупов и даже сгоревшей химеры, создав укреплённую позицию примерно 200 метров шириной. За баррикадой, между кладбищем и внешним двором, расположена простреливаемая 50 метровая зона, за ней в тёмном дожде скрываются руины Лордсхольма и линии мятежников.

Битва вышла кровавая, подпитываемая чуждой ненавистью и численностью мятежников. МИ должен ясно дать понять игрокам — без помощи персонажей полк СПО уничтожат. В этом столкновении используется Орда Мятежников (см. стр. 32), Размер которой зависит от желания МИ усложнить игрокам жизнь, но 30-40 вполне разумен. Части СПО действуют в фоновом режиме, добавляя массовки, но не влияя на действия персонажей напрямую.

Для МИ: настройка сцены

Действие Последней Меры идёт с места в карьер — как только персонажи вступают в Лордсхольм часики начинают тикать, а время становиться очень важным. По этому МИ должен дать игрокам время представиться, задать любые вопросы по правилам, миссии сеттинге до начала собственно действия. В этот момент игроки должны узнать, что их высадили на Авалосе по запросу инквизитора Калистради и, по всей видимости, противниками станут генокрады. Они должны быть проинформированы о мире, если у них есть вопросы о Авалосе и Лордсхольме, используйте сведения из раздела Сеттинг (см. стр. XX). Также игроки должны знать по именам ключевых НИП, как минимум лорда-губернатора, астропата, инквизитора и её свиту. Разумеется, они не должны знать, что по прибытии их корабль попадёт в засаду, а мятеж обретёт такой размах. Кроме того МИ должен держать в тайне более подробную информацию о городе (локациях и текущих событиях) поскольку разведданные Караула Смерти устарели.

К победе в этой битве приведёт слом боевого духа мятежников и завершение некоторого количества Поворотных Точек — ключевых моментов битвы, когда вмешательство боевых братьев склонит весы на сторону СПО и снизит боевые возможности повстанцев. МИ может провести несколько раундов обычного сражения, с первой Ордой Мятежников, атакующей боевые линии СПО. Затем ему рекомендуется вставить Поворотную Точку, выбранную по собственному усмотрению из списка ниже. После разрешения Поворотной Точки (с положительным или отрицательным исходом) он может бросить на игроков следующую Орду, несколько раундов обычного боя, а затем следующую Поворотную Точку. После завершения игроками двух или трёх событий (в зависимости от аппетита игроков к бою) мятежники отступают, сломленные и окровавленные, а измученные солдаты СПО могут передохнуть.

Поворотные Точки

- **Огневое Превосходство**: Несколько мятежных команд с тяжёлыми стабберами заняли разрушенное здание на ключевой возвышенности. Огонь их оружия уже начал опустошать линии СПО. Орудия нужно уничтожить, причём быстро. Если они смогут без перерыва действовать больше чем 8 боевых раундов — мятежники выиграют эту Поворотную Точку. Отобразите команду с тяжёлыми стабберами Ордой Мятежников с Размером 15. Если боевой брат хорошо осмотрит здание (т.е. пройдёт **Среднюю (+0) проверку Интеллекта**), то может понять, что один взрывной заряд в правильной точке обрушит всё здание.
- **Смертельная Битва**: Среди мятежников возвышается массивная фигура. Семь футов высотой чемпион, являющий собой клубок мышц, бросает вызов солдатам СПО и атакует. Это Лидер Мятежников (пока только человек) и он устраивает для своих последователей шоу. Используйте профиль Лидера Мятежников (стр. 33), обратите внимание, он не Орда. Даже против одиночного боевого брата его шансы невелики, но противостояние больше о вызове, а не о победе, так что успех зависит от того, как и насколько быстро он умрёт. Если чемпион проживёт больше чем 2 боевых раунда - мятежники выиграют эту Поворотную Точку, если умрёт от стрелковой атаки — никто не выигрывает, однако, если боевые братья прикончат его в рукопашной за 2 раунда или меньше — они выиграли.
- **Бункерная Бомба**: Группа мятежников пытается пробить баррикаду взрывным устройством. Пробившиеся через зону смерти они бегут к баррикаде прикрываясь другими мятежниками. Отобразите их Ордой Мятежников с Размером 30. До баррикады Орда добежит за 5 раундов. Если боевые братья смогут рассеять их за это время — они выиграли, если нет — Поворотную Точку выигрывают мятежники.
- **Точка Слома**: Солдаты СПО готовы сломиться под нескончаемыми атаками и нужно вселить в них страх перед Богом-Императором. МИ должен предупредить игроков, что солдаты собираются сбежать и намекнуть, что их нужно подбодрить. Боевые братья могут этого добиться либо пройдя **Среднюю (+0) проверку Общительности** (МИ может дать игроку бонус +20 за особо героические крики)

Для МИ: проведение битвы

Центр внимания битвы должен быть сосредоточен на действиях персонажей и их стараниях повернуть ход сражения. МИ нет необходимости отслеживать сколько солдат СПО и мятежников было убито, или оцифровывать атаки не направленные на прямую на боевых братьев. Вместо этого, битва должна реагировать на успехи и неудачи героев в Переломных Точках. В каждый момент битвы сотни солдат стреляют, атакуют и умирают под пулями или в страшных рукопашных схватках. Может получиться так, что игроки не выиграют ни одной Поворотной Точки, проблемой это не является. МИ должен закончить бой когда поймёт, что игроки насытились кровью и объявить об отступлении мятежников. Разумеется, в случае особо серьёзной неудачи МИ должен дать живописное описание жалкой кучки оставшихся в живых ополченцев и горы трупов верных Императору солдат.

Пыль Оседает

После отражения атаки мятежников и обеспечения безопасности часовни боевым братьям предоставляется шанс перевести дыхание и оценить положение. Капитан Акоста сообщает героям, что установил маяк в соответствии с инструкциями инквизитора Калистради и готов сообщить им данные по ситуации в Лордсхольме. Когда игроки будут готовы к разговору с капитаном МИ должен прочитать или перефразировать следующее:

Капитан Акоста провёл вас обратно в часовню, в которой по прежнему доминирует ваша десантная капсула. Оказавшись вне поля зрения солдат тело капитана искажается и блестит принимая новую форму. Перед вами оказывается гибкая женщина, явно ассасин храма Калидус — меняющий форму убийца и инструмент Инквизиции. Склонив голову она приветствует ликвидационную команду:

«Мои господа, да будет благословлено Императором ваше не слишком позднее прибытие, вера моей хозяйки в Караул Смерти вознаграждена. Будь она здесь она бы сама приветствовала вас, но боюсь, ксеносы захватили её где-то в городе. В течении нескольких дней я носила облик командира СПО дабы удержать этих людей на месте и обезопасить ваше прибытие. Моё имя Синдала, по крайней мере так меня зовёт Калистради, но не будем тратить время на расшаркивания и формальности — город вот-вот падёт. Генокрады заразили большую часть населения, а оставшиеся незапятнанными деморализованы и выживают только в изолированных частях города, таких как эта. В дополнение к этому, я подозреваю, что авангард флота тиранидов прибудет в течении нескольких дней. Наша единственная надежда — отправить сообщение через местного астропата используя шифры и запросы поддержки вашего Ордена пока тень не пала. Но самого по себе этого недостаточно. Даже если помощь отправится немедленно, Лордсхольм падёт ещё до рассвета. Единственный способ остановить заражение - выследить и уничтожить породившего его Владыку Выводка. И помогу вам чем смогу, но мне также необходимо сохранить СПО от полного разрушения. Я подготовила для вас некоторую важную информацию и расскажу всё что знаю.»

В этот момент Синдала излагает Задачи Миссии (см. врезку) и отвечает на любые вопросы боевых братьев о городе. Наиболее вероятны вопросы «Где найти астропата» и «где найти Владыку Выводка». На первый вопрос она ответит (в Доме Отзвуков недалеко от Манора), но на второй ответа нет (но он несомненно находится в надёжно удерживаемом мятежниками районе).

Итак Миссия определена, ночь не ждёт и боевые братья готовы отправится в город, выполнять свои Задачи.

Часть II: Пожары Лордсхольма

«В один прекрасный день они решили взять и сжечь этот Императором проклятый город до основания, в общем я их не виню, но могли бы и подождать пока я уеду!»

- Карн Плок, владелец Слепого Святого

Вторая часть приключения делает акцент на путешествии героев по разрушенному городу и их усилиях по борьбе с мятежом, чтобы в конечном итоге вычислить местонахождение Владыки Выводка. Данный раздел был намеренно разработан как набор отдельных локаций, столкновений и Задач, так игроки могут выбрать собственный путь и стиль игры. Также этот раздел может быть, по желанию МИ, длительным или коротким, а также стать забегом через горящие улицы, перестрелки, ловушки, засады и укрепления, которые необходимо сломить или обойти.

В дополнение к имеющимся Задачам, МИ может, для дополнительной мотивации игроков, добавить «тиканье часов». Он может напомнить игрокам, что город падает и у них очень мало времени чтобы это предотвратить. Масштаб времени абстрактен, но МИ может использовать его как драматический инструмент, добавив чувство обречённости последних часов жизни мира. МИ может растягивать

Для МИ: Характеры

Характеры, являются аспектами личности каждого боевого брата и отражают его видение долга перед Императором, точку зрения его ордена и тактику борьбы с врагами Империума. Также они играют роль при общении внутри ликвидационной команды и делают каждого брата, даже из одного ордена, уникальным. Характеры и отыгрыш их скорее всего выйдет на первый план при планировании действий и выборе первостепенных Задач. МИ должен поощрять исследование игроком отношение персонажа к другим боевым братьям и обсуждение различных идей. Однако, МИ также следует напомнить игрокам, что их персонажи состоят в элитном подразделении и несмотря на все испытываемые друг к другу эмоции, они остаются великолепно обученными профессионалами и не позволят мелкому соперничеству встать на пути исполнения своего долга перед Императором.

Подробности о Характерах изложены на странице 21.

ночь как пожелает, игнорируя время пока дела идут хорошо или обратить внимание на время при получении предупреждения от Синдалы или дать намёк на ложный рассвет если игроки расслабятся или замешкаются.

В этом разделе МИ также может использовать Синдалу, она останется на позициях СПО и будет связываться с ликвидационной командой по коммлинку. Она может быть полезна для указания на локации, давя знать когда они приблизятся к Задаче и давая часть информации для продвижения сюжета.

Район Портика

В этом районе расположена имперская часовня, место прибытия персонажей на Авалос. Она находится в нескольких кварталах от базы СПО и несколько дальше от космодрома. В данной зоне есть три набора встреч/столкновений, для их завершения необходимо их найти.

Космопорт Авалоса

Хотя большая часть космодрома уже разрушена, для обеих сторон по прежнему жизненно важна посадочная зона и склад топлива (СПО необходим выход в космос, а повстанцам — контроль над ним). Если персонажи прибудут сюда, они найдут рассеянные взводы солдат СПО удерживающих позиции и нападающие на них крупные силы мятежников. Для победы боевым братьям необходимо уничтожить 3 Орды Мятежников Размером 40, одна из которых — команда тяжелого вооружения. Кроме того, в Ордах скрыто 2 генокрада, остающихся скрытыми пока не смогут застать ликвидационную команду врасплох (в идеале, если игроки разделились — по два в одной).

Помощь СПО в захвате космопорта, это Поворотная Точка, также два генокрада считаются Блуждающими, и их убийство уменьшит размер гнезда Владыки Выводка.

База СПО Лордсхольма

Недалеко от места приземления, часовни, расположена городская база СПО, в которой крупные силы СПО отражают атаку мятежников. Остатки полка СПО удерживают полуразрушенные стены строения от вражеских орд. Что ещё хуже — повстанцы раздобыли три тяжёлых осадных орудия и разрушают стены. Чтобы снять осаду и высвободить силы СПО космодесантникам необходимо победить за пределами стены три Орды Мятежников Размеров 40 и уничтожить их осадные орудия, причём не менее чем за 10 ходов. Если это не удастся, стены падут и за 5 раундов силы СПО будут уничтожены.

Дело осложняется тем, что один из офицеров СПО - предатель, заражённый генокрадами. Это становится очевидным если персонажи не спешат,

Миссия: очистить генокрадское заражение

Первичные Задачи:

- **Убить Владыку Выводка**: Ликвидационная команда должна найти и уничтожить Владыку Выводка, разрушив коммуникацию мятежа. Информацию о местонахождении гнезда можно найти по всему городу.
- **Послать астропатическое сообщение о помощи**: Ликвидационная команда должна найти Дом Отзвуков и Возвышенного Астропата Эльшарну. Затем они должны охранять её пока она не отправит сообщение на ближайшие имперские миры.

Вторичные Задачи

- **Спасти лорда-губернатора**: Ликвидационная команда может найти лорда-губернатора Периана Торсхольта и позаботиться о его выживании до прибытия подкреплений. Это гарантирует надёжной контроль Лордсхольма.
- **Помочь СПО отвоевать город**: Ликвидационная команда может помочь СПО в городских битвах, используя своё присутствие, тактическое мастерство и огневую мощь на ключевых участках сражений. Такие возможности описаны в книге как Поворотные Точки, и отыгрываются так же как и упомянутые в разделе Битва за Часовню (см. выше).

Внеплановые Цели

- **Убить блуждающих генокрадов**: Каждый убитые генокрад ослабляет контроль Владыки Выводка над городом, и уменьшает численность его порождений в последней битве. Эти цели указаны в тексте как Блуждающий Генокрад.
- **Убить лидеров мятежников**: Существует несколько ключевых вождей мятежа, ведущих и направляющих повстанцев. Поиск и уничтожении таковых ослабит мятежников. Эти цели указаны в тексте как Мятежники-Цели, как и Поворотные Точки учитываются при подсчёте вознаграждения игроков.
- **Получить поддержку СПО**: По всему городу полки и роты СПО ждут приказов. Если персонажи прорвутся к ним отдадут приказ, они смогут помочь. Эти подразделения отмечены в тексте как Отряды Поддержки СПО и могут использоваться в дальнейшем для сдерживания Орд Мятежников и облегчения работы ликвидационной команды.

общаются с СПО, оценивают их моральный дух и проходят **Рутинную (+20) проверку Общительности**. В таком случае у боевых братьев складывается впечатление, что с одним, хотя и не ясно с каким, офицером нечто не так. МИ следует предоставить игрокам возможность его вычислить, хотя предатель умело скрывается (например, персонажи могут попросить помощи Синдалы). Убийство всех офицеров тоже вариант.

Снятие осады даёт персонажам один Отряд Поддержки СПО. Устранение предателя даёт им полный контроль над базой и дополнительно два Отряда Поддержки СПО.

Имперские Склады

Под обширными южными амбарами района располагаются Имперские Склады, на которых хранится большая часть инопланетных товаров, а также оружие и экипировка. Узнав расположение складов мятежники попытались захватить их. К моменту прибытия ликвидационной команды внешняя защита уничтожена и бой переместился на нижние уровни. Для уничтожения мятежников и защиты складов персонажи должны победить (или обойти) две размещённые снаружи Орды Мятежников Размером 50, а затем, спустившись по узкому (боевые братья проходят по одиночке) тёмному как смоль коридору уничтожить две Орды Мятежников Размером 30 с Генералом Мятежников, зачищающие склад от остатков СПО.

Победа в этой битве является Поворотной Точкой, Генерал Мятежников считается Мятежником-Целью. Кроме того, МИ может позволить пополнить запасы патронов и гранат.

Для МИ: использование Задач

Итак, у игроков есть список заданий и большой открытый город. Решение с чего начать может вызвать сложности и у игроков и у МИ. Учитывая рекомендации Синдалы игроки скорее всего начнут с Первичной Задачи — посетят астропата, отправят сообщение, а затем займутся Владыкой Выводка. Это хорошо, ведь именно успешное выполнение Первичной Задачи приведёт к успеху Миссии. Однако при спешном выполнении основной Задачи игроки могут пропустить другие места и встречи.

В этот момент МИ может попробовать (возможно через Синдалу) соблазнить игроков выполнением Вторичных и Третичных Задач напоминанием о получаемых за это преимуществах, таких как Поддержка СПО и Поворотные Точки, способных облегчить персонажам жизнь в финальной схватке. Кроме того выполнение Вторичных и Третичных Задач поводит к увеличению Очков Опыта и Известности в конце приключения.

Для МИ: поддержание интереса к битвам

На протяжении всего приключения игрокам предстоят сражения с повторяющимися мятежными ордами, что может стать монотонным. Так что МИ рекомендуется поиграть с опасной местностью, такой как неустойчивые дороги и мосты, способные выдержать вес мятежника, но не космодесантника, или пылающими руинами, способными взорвать боезапас и ослеплять сражающихся. Также он может стимулировать игроков использовать более интересные тактики нежели примитивная пальба. Это может быть как использованием местности, вроде разрушения мостов для отрезания подкреплений, поджигание укрытий и даже игнорирование врага ради более важных целей.

Самое главное — бой должен быть весёлым и интересным для игроков, а не упражнением по метанию кубиков. Если МИ сочтёт бой провисающим или зависшим, он может сказать, что мятежники сбежали, выставить нового противника (такого как генокрад или Лидер Мятежников) или сделать любое другое драматическое изменение ситуации. Помните, это приключение наполнено большим количеством боёв и для победы игроки могут не участвовать (не говоря уже о победе) во всех стычках города!

Район Магистриа

Здесь располагается резиденция лорда-губернатора и Лордсхольмских богачей, также астропата. Персонажи могут разыскать здесь лорда-губернатора Торсхольта и либо заручится его поддержкой, либо отстранить его от власти. Кроме того в этом районе есть два набора локаций/встреч, для завершения которых сначала нужно их найти.

Торсхольт Манор

Резиденция лорда-губернатора представляет собой расползающееся скопление сотен залов, подсобных помещений, парков и садов. В данный момент в Торсхольт Маноре скрывается большая часть дворянства и верхушки купечества, которая старается не выказать страха перед тем, что многие считают концом их города. Лорд-губернатор занимает крупнейший атриум, и пытается сохранить хоть видимость спокойствия и контроля. Предполагая возможность спасения лорда-губернатора Владыка Выводка устроил засаду, в которой находятся 8 генокрадов, готовых наброситься на боевых братьев.

Население усадьбы, богачи и знать, может усложнить задачу игроков. При атаке засады МИ должен отобразить разбегающихся как тараканы и истошно вопящих гражданских. Если игроки не хотят стрелять сквозь них (что возможно) они должны контролировать каждый выстрел, что накладывает штраф -10 на все стрелковые атаки (для полуавтоматических и длинных очередей -20). Кроме

Для МИ: Проникновение в Манор

Первым препятствием для игроков должно стать само проникновение в район (окружённый высокими стенами и широкими каналами), а затем и в Манор. Разумеется, они могут пробиться сквозь кордоны СПО, но это только усилит паранойю Торсхольта, решившего, что ликвидационная команда намерена отстранить его. Боевые братья могут договориться с охраной. Комбинация вида космодесантников и окружающего их духа имперской власти, вместе с подобающим страхом, вполне смогут открыть им дорогу. Угрозы также сработают. Пробраться тайком не так почётно, но также возможно. Персонажи могут использовать коллекторы проходящие под стенами и выходящие в каналы.

того, как только начнётся бой лорд-губернатор сбежит в свои покои, с одним генокрадом за спиной. Это может привести к погоне по бальным и банкетным залам, прыгающим по столам, люстрам и перилам, и персонажам пытающимся зацепить его болтерным огнём.

Если персонажи спасут лорда-губернатора и уважительно отнесутся к нему, он становится дружественным и окажет всю возможную поддержку. Он даст карты города, выскажет свои предположения о местонахождении Владыки Выводка (район Фабрика) и расскажет о морских сточных каналах, по которым можно скрытно попасть в район Фабрика.

Каждый находящийся в засаде генокрад убитый боевыми братьями считается Блуждающим. Кроме того если игроки сместили или убили Торсхольта, они получают один Отряд Поддержки СПО. Если же они завоевали его доверие он передаёт им пять Отрядов Поддержки СПО.

Дом Отзвуков

Среди внешних садов усадьбы, на краю утёсов стоит Дом Отзвуков, опасно зависшая над обрывом готическая башня. Именно там боевые братья найдут астропата Эльшарну. Однако попасть туда может быть затруднительно, поскольку здание плотно охраняется Пустой Гвардией, прошедшей хорошую подготовку и очищение разума. Если посетители явились без сопровождения Торсхольта, охрана их не пропустит и ответит насилием на насилие (используйте профиль Орды СПО Размером 50 и панцирной бронёй (5 Очков Брони)). Кроме того, дверь башни скрепляет мощная психическая печать, которую можно снять только изнутри (хотя боевые братья могут попросту взорвать стену). Даже если игроки рассеют Пустую Гвардию, они всё ещё смогут вести переговоры с служителями Эльшарны по ту сторону двери, хотя персонажам придётся быть очень убедительными.

После получения доступа внутрь, персонажи могут встретиться с Эльшарной и попросить её отправить послание. Несмотря на усилия охранников (и ставшую следствием этого любую резню) она примет боевых братьев и согласится отправить их послание. К сожалению это займёт некоторое время, а Владыка Выводка, понимая важность астропата, отправил группу мятежников с задание пробраться в усадьбу и убить Эльшарну. Со снятием печати и проникновением в башню боевых братьев, мятежники получили свой шанс. Так что персонажам предстоит охранять астропата по крайней мере 10 раундов, от Орды Мятежников Размером 50 и трёх Лидеров Мятежников (считающихся Мятежниками-Целями). МИ должен отыграть сцену с прущими через двери, окна и пробоины в стенах мятежниками, вынуждая ликвидационную команду рассредотачивать атаки и, возможно, разделиться.

После отражения атаки и отправки сообщения Эльшарна велит персонажам уйти, принимая свою исчерпавшуюся полезность и подходящее к концу время. Если игроки спросят Эльшарну о местонахождении Владыки Выводка она отвечает загадкой: «*Я вижу — владыка тьмы спит смертным сном под сыном, где горит невидимый воздух.*»

Район Калистриа

Этот район — сердце мятежа и ворота к району Фабрика, и если игроки намерены найди логово Владыки Выводка они должны пройти район Калистриа. Это место больше чем любое другой район похоже на зону боевых действий и переполнено мятежниками. Кроме того в этом районе есть три набора локаций/встреч, для завершения которых сначала нужно их найти.

Для МИ: использование Отрядов Поддержки СПО

Всякий раз, когда боевые браться при завершении встречи получают Отряды Поддержки СПО (это указано в тексте) необходимо сделать отметку о количестве доступных Отрядов. Они могут быть «потрачены» в любой последующий момент приключения, путём отправки вокс-сообщения Синдале. Каждый использованный таким образом Отряд Поддержки СПО может вывести из строя одну Орду мятежников (любого размера), связывая его боем или уничтожая (на усмотрение МИ это может считаться Поворотной Точкой, а если орду возглавляет Генерал Мятежников, игроки получают Мятежника-Цель). После использования отряда он несёт потери и не может использоваться повторно.

Рынки Старьёвщиков

Это первая линия обороны мятежников, а также их передовой фронт против атак СПО из прилегающих районов. Мятежники выкопали сеть траншей и оборудовали укрепления на каждой из четырёх крупных площадей. Каждая площадь удерживается Ордой Мятежников Размером 40 и Лидером Мятежников, кроме того три тяжёлых гнезда тяжёлых стабберов прикрывают все подступы. Для пересечения линии мятежников ликвидационная команда должна действовать скрытно или взять площади приступом.

Если персонажам удалось проскользнуть незаметно они не могут использовать Отряды Поддержки СПО (за исключением полученных из Слепого Святого) в остальной части этого района или района Фабрики. Кроме того, другие позиции мятежников могут вызвать из этой локации в качестве подкреплений до восьми Орд Мятежников.

Победа в битве за Рынки Старьёвщиков считается Переломной Точкой. Кроме того, четыре Лидера Мятежников считаются Мятежниками-Целями.

Слепой Святой

Не так далеко от Рынков Старьёвщиков стоит древняя каменная таверна, известная как Слепой Святой (из-за стоящих на крыше безликих статуй). При появлении боевых братьев в районе они получают вокс-сигнал от защищающих Святого СПО. Здание штурмуют две Орды Мятежников Размеров 40 и четыре Лидера Мятежников. Также район прикрывают четыре команды тяжёлого вооружения, по одной на каждое окружающее Святого здание. Если боевые братья намерены освободить оставшихся в живых, они должны справиться с Мятежниками и заставить замолчать их тяжёлое вооружение.

Среди выживших находится офицер по имени Гремарх, поддерживавший некоторый контакт с инквизитором Калистради до её исчезновения. Если боевые братья озвучат своё намерение найти Владыку Выводка, Гремарх расскажет что знает: инквизитор интересовалась прометиумными работами в районе Фабрика, хотя подробностей он не знает. Также он расскажет о охране Моста Прометиума и менее известном морском стоке.

Спасение выживших в Слепом Святом даст игрокам Отряд Поддержки СПО.

Яма Мерзости

Глубоко в недрах трущоб Лордсхольма расположен штаб мятежников. Его хорошо охраняют три Орды Мятежников Размером 40 и десять Лидеров Мятежников, также он хорошо замаскирован. Для обнаружения штаба игроки должны отследить вокс-передачи мятежников, выследить патрули или допросить Лидера Мятежников (а это, учитывая его фанатичную ненависть к Империуму и психическое господство Владыки Выводка, достаточно трудно).

Внутри штаба боевые братья найдут трёх Генералов Мятежников организующих и направляющих атаки. Если герои очистят местность (т.е. убьют всех) они обнаружат масштабный план города и позиций отрядов мятежников, а также данные разведки указывавшие на местонахождение логова Владыки Выводка в Солар и Сонс Прометиум Воркс.

Каждый Генерал считается Мятежником-Целью.

Район Фабрика

На дальней стороне района Калистриа, за широким каналом, тянутся бесконечные блоки заводов. Именно сюда в конечном итоге должны прибыть персонажи, ведь здесь Владыка Выводка и его стая устроили логово. В этом районе есть два набора локаций/встреч. Ключевая задача очевидна, но для начала нужно попасть в сам район. Учитывая ширину, глубину и скорость течения канала, а также то, что все малые мосты разрушены, остаётся только два варианта: Мост Прометиума и Морской Сток.

Мост Прометиума

Эту переправу защищают шесть Орд Мятежников Размером 50, из которых две — команды тяжёлого вооружения, а также шестью Лидерами и двумя Генералами Мятежников (все — Мятежники-Цели, а Генералы к тому же Ключевые Мятежники). Как только мятежников атакуют — они попытаются взорвать мост. У игроков есть 10 раундов на попытку помешать им. Если боевые братья имеют Отряды Поддержки СПО, это хорошее время их использовать. Также игроки могут пробиться к мосту и вручную опустить его до взрыва. Мост может быть опущен усилиями как минимум двух боевых братьев (шестерни слишком велики для обычного человека), на это требуется 3 хода или успешное прохождение **Средней (+0) проверки Силы**.

Морской Сток

В район Фабрика проще добраться по морю через морской сток, по которому сливаются отходы. Это длинный кромешно-тёмный и глубокий (по грудь космодесантнику) туннель заполненный вонючей жижей. Также он патрулируется четырьмя генокрадами. Скрывающиеся под водой, генокрады попробуют подобраться ближе к боевым братьям и разделить их. Например, один генокрад может показаться в поле зрения и скрыться в боковом проходе, пока остальные три ждут удобной возможности. Сражаться в воде трудно, скорость передвижения уменьшается вдвое, а на проверки Уклонения накладывается штраф -20. Генокрады — отличные пловцы и не получают этих штрафов.

Каждый убитый здесь генокрад считается Блуждающим.

Часть III: Владыка Тьмы и Крови

«Ксеносы? В Лордсхольме? Да вы должно быть шутите, господин.»

- Франциа Солар, владелец Солар и Сонс Прометиум Воркс.

Финальной частью приключения является схватка ликвидационной команды с Владыкой Выводка и нападением на его логово. Если персонажи знают его местонахождение (Солар и Сонс Прометиум Воркс) они могут направиться прямо туда и, возможно, получить некоторый момент неожиданности (если попали в квартал по морскому стоку). Если же персонажи попали в район не зная подробностей, МИ должен устроит игрокам блуждание по пустынным заводам, схватки с генокрадами и мятежниками, а в конце их встретит полностью готовый к бою Владыка Выводка.

Солар и Сонс Прометиум Воркс

Древнее обветшалое здание завода по переработке прометиума расположено в лабиринте труб, баков и трубопроводов. Завод почти не затронули бои, так что персонажи могут войти либо через широкие главные врата, либо через высокие зарешеченные окна (с небольшим применением силы), либо, для большей скрытности, по канализации. Оказавшись внутри боевые братья найдут запустевшее место, без трупов, крови или других признаков боя. Это очень подозрительно. На самом деле завод полон генокрадов, также в здании находятся несколько обезумевших и истощённых мятежников, убирающих его. Все неубитые персонажами Блуждающие Генокрады находятся здесь, так что МИ должен вычесть число убитых игроками из 20 и так получить число противников (МИ может ограничить число одномоментно участвующих в бою противников одним на каждого боевого брата, иначе битва может стать последней).

План Владыки Выводка на случай появления ликвидационной команды довольно незатейлив. Сначала он ослабит боевых братьев, разделит и изранит их. Затем он заманит их в напорную цистерну и прикончит лично, поскольку переплетите труб даёт ему и его детям преимущество.

Сначала генокрады попробуют тактику напасть и отступить, надеясь ослабить силы и истощить боекомплект боевых братьев. Реализуется это через нападения с высоких платформ, их канализационных труб, или множеством теней атакующих один раунд в рукопашной, а затем отступающих. На заводе множество

мест куда боевым братья из-за размера не добраться, а генокрадам как раз очень удобно, так что из преследование весьма затруднено.

Если космодесантникам удастся проникнуть незамеченными или двигаться так быстро что удалось застать охрану врасплох, защита действует куда менее организованно. Сначала действует только треть оставшихся генокрадов, оставшиеся приюывают в течении 10 минут (что, возможно, позволит игрокам найти вход в гнездо до их прибытия).

После зачистки фабрики ликвидационная команда обнаруживает возможный вход в логово — забрызганный кровью и ихором разорванный участок большой трубы, ведущий в землю (к участку переработки). Это единственный путь к гнезду, добраться до которого снаружи практически невозможно. Персонажи могут попробовать, но МИ должен ясно дать им понять, что одинаковые трубы тянутся во всех направлениях. Внутри трубы однако, следы видны отчётливо.

Внутри трубы космодесантники могут идти только по одному в ряд (более гибкие генокрады могут размещаться по два). Трубы представляют собой чёрный как смоль лабиринт. Однако превосходные органы чувств космодесантников позволят узнать правильное направление (это вопрос времени, хотя МИ может позволить совершить **Среднюю (+0) проверку Бдительности**, прохождение которой уменьшит время в пути).

Генокрадам трубы знакомы весьма хорошо, так что они попробуют разделить персонажей перекрывая клапанами трубу. МИ имеет такую возможность пока жив хоть один генокрад. Как только ликвидационная команда проходит достаточно далеко, оставшиеся на заводе мятежники закрывают клапан, отрезая переднего или замыкающего персонажа. Генокрады атакуют одинокого боевого брата пока другие пытаются проломится через створку (3 раунда или успех **Средней (+0) проверки Силы**, смотря что наступит раньше).

Обнаружение генокрадов ещё сильнее осложняет тот факт, что большая часть трубы расположена за пределами завода и звук барабанящего дождя превращается в оглушительных барабанный бой (-30 к проверкам Бдительности с использованием слуха).

Логово Владыки Выводка

Гнездо располагается под несколькими напорными цистернами возвышающимися над заводом. Это мерзкое место наполнено покрытыми ихором трупами. Это около 20 метров в поперечнике и 20 метров

Награды

В зависимости от выполнения миссии МИ должен выдать следующие награды:

Очки Опыта

- За каждую выполненную Первичную Задачу: 300 ОО
- За каждую выполненную Вторичную Задачу: 200 ОО

†Для выполнения Задачи «Помочь СПО отвоевать город» игроки должны выиграть не менее 2 Поворотных Точек (выполненные во время Битвы за Часовню не считаются)

- За каждую устранённую Внеплановую Цель: 100 ОО

†Для выполнения Задачи «Убить блуждающих генокрадов» игроки должны убить не менее 12 Блуждающих Генокрадов (убитые на прометиумном заводе не в счёт).

†Для выполнения Задачи «Убить лидеров мятежников» игроки должны устранить не менее 6 Мятежников-Целей.

†Для выполнения Задачи «Получить поддержку СПО» игроки должны получить не менее 6 Отрядов Поддержки СПО.

Известность

- Выполнены все Первичные Задачи: 1 очко
- Выполнены все Вторичные Задачи: 1 очко
- Выполнены все Внеплановые Цели: 2 очка
- Убил генокрада в одиночку: 1 очко
- Нанёс больше всего урона Владыке Выводка: 1 очко

†Только один раз.

Кроме того, МИ может дать боевым братьям дополнительно 500 ОО, если они смогли, в добавок к выполнению всех Первичных Задач, выиграть каждую Переломную Точку и устранить каждого Мятежника-Цель, как награду за их руководящую и направляющую роль в имперской победе в Лордсходсхольме.

высотой, с по крайней мере дюжиной меньших труб, каждая с клапаном. Владыка Выводка ожидает ликвидационную команду скрываясь высоко под крышей. После появления персонажей он спускается и атакует совместно с оставшимися в живых генокрадами (МИ может ограничить число одномоментно участвующих в бою генокрадов одним на каждого боевого брата, иначе финальная битва может стать безнадёжной). Владыка Выводка является хитрым и могущественным врагом и для победы над ним требуются скоординированные усилия игроков. Он использует трубы и свою способность к быстрому хождению по стенам для отступления и внезапной атаки в другом месте. Также Владыка Выводка использует генокрадов для окружения и группового нападения на боевого брата. Сначала он атакует персонажей с тяжёлым или рукопашным оружием, однако, если какой-либо боевой брат проявит себя особо опасным (т.е. успеет убить одного или более генокрадов) то сам станет целью.

Владыка Выводка сражается за свой выводок и сражается насмерть. Если ликвидационная команда отступает, их преследуют до границы района.

Послесловие

После победы над Владыкой Выводка персонажи могут осмотреться. В гнезде они найдут останки инквизитора Калистради, а также её записи и подозрения о заражении. Хотя прямо сейчас им вероятно не хватит времени на их изучение, но записи содержат некоторые весьма тревожные свидетельства о том, что прибытие генокрадов не случайно, а было спровоцировано третьей силой, желающей направить флот-улей в этом направлении.

Однако откровения дело будущего, а пока МИ должен позволить игрокам перевести дыхание и насладится моментом славы служения Императору. Ныне город в безопасности, но флот-улей Дагон близко, неотвратимый как рассвет...

WARHAMMER 40,000

HORUS HERESY™

AN EPIC BETRAYAL!

Return to the 31st Millennium, when a golden age is shattered and demigods meet for one last apocalyptic battle!

Join in the *Horus Heresy*, a board game of monumental conflict for two players. Choose between the Holy Emperor of Mankind or the traitorous Warmaster Horus as they clash in a final battle for the fate of all humanity.

Horus Heresy is packed with over 120 detailed playing pieces, three dimensional terrain, and hundreds of components that will bring this saga to life on your table.

Horus Heresy / GW02 $99.95

FANTASY FLIGHT GAMES

WWW.HORUSHERESY-BOARDGAME.COM

Horus Heresy © Games Workshop Limited 1993. This edition © Games Workshop Limited 2010. Games Workshop, *Warhammer 40,000*, *Horus Heresy*, the foregoing marks' respective logos, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the *Warhammer 40,000* universe and the *Horus Heresy* game setting are either ®, TM, and/or © Games Workshop Ltd 1993-2010, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners.

Deathwatch
Final Sanction™

Истреби чужака во имя Императора!

Последняя Мера, это вводное приключение для ролевой игры **Deathwatch**. Планета Лодсхольма зависла над пропастью анархии и мятежа. Инквизиция подозревает в этих волнениях чужеродную инфекцию и запрашивает помощь Караула Смерти. Мерзкие ксеносущества готовы захватить планету и только Караул Смерти способен уничтожить их пока не стало слишком поздно.

Добро пожаловать в Warhammer 40,000 Roleplay.

Также включены базовые правила, которые помогут игрокам и Мастеру Игры ознакомится с ролевой игрой **Deathwatch**.

Эта бесплатная брошюра позволит вам почувствовать вкус новой захватывающей ролевой игры от увенчанного наградами издательства - Fantasy Flight Games. Полная версия Deathwatch уже доступна.

FREE
NOT FOR RESALE

Games Workshop®

FREE RPG DAY 2010